2 RAZY WIĘKSZE 2 DVD

PEŁNE WERSJE GIER

OUTFRONT NA TYŁACH WROGA PL

STAR WOLVES PL

ANOTHER WORLD 2006 PL

DEVASTATIONZONE

TROOPERS

THREE KINGDOMS FATE OF THE DRAGON

MINIPET DO GUILD WARS KOD AKTYWUJĄCY

CENA 14 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT
INDEX: 379166 ISSN: 1426-2916 NUMER SPECJALNY 1/2007 (138)

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

RECENZJE

SILENT HUNTER 4

PIRACI NOWEGO ŚWIATA 2
DWA SKARBY

WARFRONT
TURNING POINT

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
2006-2007

ZAPOWIEDZI

GUILD WARS 2

TABULA RASA

TEMAT NUMERU

ASSASSIN'S CREED

FOTOREPORTAŻ

CEBIT 2007

PONADTO

HISTORIA LARY CROFT

WORTALE VS. CZASOPISMA
DYSKUSJA

HASTA LA VISTA
WINDOWS VISTA I GRACZE

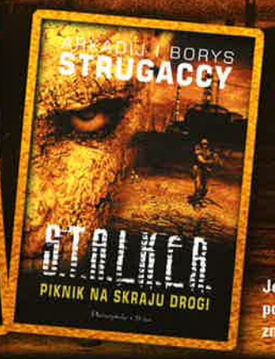
REKLAMA

9 771426 291716 05
INDEX: 379166
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

CZŁOWIEK STWORZYŁ PIEKŁO

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA OSTATNICH LAT JUŻ W SPRZEDAŻY!



Jedna z najsłynniejszych powieści science fiction znów w księgarniach!

WEJDŹ DO STREFY ŚMIERCI! HORROR CZARNOBYLA ROZPOCZNIE SIĘ W PIĄTEK 13 KWIETNIA 2007 ROKU!

PREMIERA JUŻ W KWIETNIU!

PC DVD ROM | 16+ www.pegi.info | CSC GAME WORLD | onet.pl | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT | gram.pl Z CDPROJEKT | THQ | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT | DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH | zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy!

© 2006 Transavision Ltd. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

STALKER
CIEŃ CZARNOBYLA

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Kolejny numer CDA, tym razem prawdziwie MAJOWY, ukaże się 15.05.2007!

JEST SPECJALNIE!

Mamy zatem wyjątkową okazję – NUMER SPECJALNY. Tym, którzy nie czytali wydania kwietniowego, wyjaśniamy pokrótce, skąd się wziął i gdzie niespodziewanie zniknął numer majowy. Zatem: po edycji 04/05 wydaliśmy ten oto numer specjalny po to, by nie było rosnącego w ciągu roku „rozjazdu" pomiędzy tym, co piszemy na okładce, i tym, co macie za oknem (numer grudniowy na początku listopada... sami to zresztą wiecie). A ten „rozjazd" z kolei bierze się z tego, że wydając trzynaście numerów w roku (12 + XIII) wypuszczamy CDA nie co miesiąc, a co 28 dni – i po ok. 10 miesiącach jesteśmy przez to o dobre trzydzieści dni do przodu. Teraz problem ten zniknie – i wydanie majowe będzie w maju i tak aż po numer grudniowy – ten naturalnie pojawi się w grudniu.

Tyle tytułem wyjaśnienia. A teraz pora na... kolejne. Otóż miesiąc temu zapowiadaliśmy, że ta edycja CDA będzie się w znaczący sposób różniła (wyglądem) od standardowej. Tak planowaliśmy. Ale potem, wskutek dłuższej dyskusji, odeszliśmy od tej koncepcji. Dlaczego? Powodów jest kilka. Najważniejszy to taki, że chcemy nadal utrzymywać tradycję numeru XIII (który teraz będzie jednocześnie grudniowo-świątecznym). A ten, jak wiecie, zawsze jest wizualnie drastycznie inny od reszty. I w tym (choć nie tylko) tkwi jego wyjątkowość. Nie chcemy zatem rozmieniać owej tradycji na drobne i wypuszczać drugiego takiego „innego" numeru w roku. Stąd edycja SPEC 01/07 (czyli ta) nie ma odmiennego layoutu. Ale czy to znaczy, że NICZYM nie różni się od pozostałych?

Otóż nie. Różni się. Także wyglądem. Choć tu akurat zmiany są najmniejsze. Mimo to wprowadziliśmy kilka korekt, których zapewne nawet nie dostrzeżecie (o ile nie będziecie się nader uważnie przyglądać magazynowi). Ale na tym to właśnie polega – to ma się czuć, a nie widzieć. To jak z makijażem u kobiety czy efektem nomen omen SPECJALNYM w filmie – gdy je widzisz, znaczy to, że nie jest to dobry makijaż albo udany trik. Ale gdy patrzysz na ładną kobiecą twarz czy scenę, która po prostu zapiera oddech, i nie zastanawiasz się „jak to jest zrobione"... No właśnie.

Dobrze, mniejsza o wygląd. Ważne to, co w środku. A tu zmiany są dość istotne – niektóre były przez nas zaplanowane, inne niestety wymusiła rzeczywistość, która w tym miesiącu skrzeczy tak głośno jak nigdy dotąd. No cóż, okolice późnej wiosny – aż do końca wakacji – to zwykle martwy sezon w branży. Ale w tym roku jest dużo gorzej niż zwykle. (I zapewne będzie, choćby przez brak normalnych targów E3...)

Zatem nie dość, że gier do recenzji pojawiło się w tym miesiącu rekordowo mało (chyba najmniej w historii CDA?...), to tych naprawdę głośnych jest jak na lekarstwo. Szczerze mówiąc, jedna – Silent Hunter 4. Taaak! A poza tym kilka niezłych średniaków... Jeśli dodać do tego to, co napisał Allor w tekście o Viście i graczach (polecamy lekturę), trudno tryskać nadmiernym optymizmem. Ale i nie ma co popadać w przygnębienie. Po prostu czeka nas kilka chudych miesięcy – ale nigdy nie ma tak, by jakoś nie było. Tym bardziej że w numerze jest bardzo dużo zapowiedzi. A to z kolei dobry prognostyk na przyszłość – gry na PC ciągle są i będą...

A co poza zapowiedziami w tym CDA? Tematem numeru jest Assassin's Creed. Jest dokończenie tekstu o tajnikach technologii id Software, aż 8 stron o historii Lary Croft. (Włącznie z fotkami wszystkich body dublerek, o czym nie wspominamy bez powodu – po prostu poczytajcie ten tekst... i obejrzyjcie, a – hehe – zobaczycie.) W ramach dodatkowych atrakcji fanom GW dajemy minipeta (oni wiedzą, o co chodzi), a i zapowiedzi Guild Wars 2 oraz kolejnego dodatku do GW powinny ich ucieszyć.

Jest też dłuższa wymiana zdań między Qn'ikiem i przedstawicielem pewnego serwisu o grach. O czym? No właśnie – co lepsze: czytanie recenzji w papierowym piśmie czy w Necie? Wy i my nie musimy mówić, co wolimy – ale dobrze jest poznać zdanie i argumenty drugiej strony. Fotoreportaż z targów CeBiT 2007... i wspomniany tekst Allora. A na deser wywiad z luzakiem, który w cyklu C&C odtwarzał rolę demonicznego Kane'a. Taki mocno kwietniowy wywiad.

A propos kwietnia. Jeśli ktoś uwierzył po lekturze 04/07, że na PC pojawiła się karta emulująca Xboxa albo że Smuggler puściłby do druku materiał, na którym jest jego prawdziwa fotka z podpisem „Smuggler", oznacza to, że udał się nam dowcip primaaprilisowy. :)

A na Cover CD aż 5 (!) pełnych wersji gier. To też chyba rekord. Najbardziej ucieszą się fani RTS-ów (bo i drugowojenny, i kosmiczny, i w klimatach Age of Empires – brać i wybierać), z czego dwa po polsku. Jest też coś dla fanów rozwałki (DevastationZone Troopers – polska premiera, gra z 2006 roku). A tych najstarszych i oldskulowych graczy ucieszy zapewne Another World w najnowszej edycji. Jest i film z targów, a fanów Lary na pewno zaciekawi to, że na coverze znajdą wszystkie reklamy TV, w których panna Croft wzięła udział. (Aha, jeszcze zaległy filmik z rozgrywki w Crysisa, nagrany przez Qn`ika, gdy przebywał w Cryteku.)

Mamy nadzieję, że jak zawsze uznacie, iż czas i pieniądze, które zainwestowaliście w CDA, nie są zmarnowane. Krótko mówiąc...

Miłej lektury!

Agenci SPECJALNI

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer specjalny (138)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magda Milewska
tel 022 516-31-73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.,
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BELLWOOD
nowy DVD 301 USB
DVD-MP4-XVID
GWARANCJA 24 MIESIĄCE
Certyfikat napisy.org Jakości
NAJLEPSZA PC Format 2/2007 JAKOŚĆ
CD-ACTION
CHIP Produkt roku 2006
wybór redakcji ENTER 02/2005
POWER CHIP TIP 11/2006
polskie menu, wszystkie rodzaje subtitles txt
www.bellwood.pl
Copyright 2006 BELLWOOD
All rights reserved. Other products and company names mentioned here may be trademarks or trade names of their respective owners.

Spis treści

Gramy

Zawartość Cover DVD 008
Kalejdoskop 014
Gamewalker 052

ZAPOWIEDZI

Spider-Man 3: The Game 018
Legend: Hand of God 020
Warmonger 022
Fury 024
Mercenaries 2: World in Flames 026
Juiced 2: Hot Import Nights 028
Empire Earth III 030
MotoGP 07 032
Guild Wars: Eye of the North 034
Guild Wars 2 036
Aion: Tower of Eternity 038
Tabula Rasa 040

TEMATY NUMERU

Assassin's Creed 044

RECENZJE

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific 060
Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby 064
Alien Shooter: Vengeance 068
Titan Quest: Immortal Throne 070
War Front: Turning Point 072
The Sims 2: Cztery Pory Roku 075
Il-2 Sturmovik: 1946 076
UEFA Champions League 2006-2007 079
Redneck Kentucky 080
Sherlock Holmes: Przebudzenie 082
Supreme Commander PL 084
Jade Empire SE PL 085

KASZANKA ZONE

DIRT 086

KOLEKCJONER

Jade Empire SE PL 088

GRY WIECZNIE ŻYWE

Stars! 089

O GRACH INACZEJ

Odmienne stany grywalności 090
Freeware 091
Wortale vs. czasopisma 092
Joe „Kane" Kucan – wywiad 096
Technologie id, cz. 2 098
Historia Lary Croft 102

Nie tylko gramy

NIE TYLKO GRAMY

Temat numeru: CeBIT 2007-04-05 114
Hasta la Vista 126
Konfigurator 132
Wademekum: PayPal 134
Nie daj się nabrać 136

TESTY SPRZĘTU

Mysz 3D Sandio 120
Myszki OCZ 121
Słuchawki douszne 122
Słuchawki LognetMedia Aero 5.1 124
Chłodzenie Cooler Master Geminil 124
Monitor LCD BenQ FP241VW 125

INNE

Na Luzie 110
Action Redaction 142
Tipsy 146

INDEKS GIER

Aion: Tower of Eternity 038
Alien Shooter: Vengeance 068
AoE III: The WarChiefs 101
Assassin's Creed 044
DIRT 086
Piraci Nowego Świata 2 064
Empire Earth III 030
Fury 024
Guild Wars 2 036
Guild Wars: Eye of the North 034
Il-2 Sturmovik: 1946 076
Jade Empire SE PL 085, 088
Juiced 2: Hot Import Nights 028
Legend: Hand of God 020
Mercenaries 2: WiF 026
MotoGP 07 032
Redneck Kentucky 080
Sherlock Holmes 082
Silent Hunter 4 060
Sims 2, The: Cztery Pory Roku 075
Spider-Man 3: The Game 018
Stars! 089
Supreme Commander PL 084
Tabula Rasa 040
Titan Quest: Immortal Throne 070
UEFA CL 2006-2007 079
War Front: Turning Point 072
Warmonger 022

WIĘCEJ MOCY
NIŻ POTRZEBUJESZ

Rexona Men sponsorem transmisji Grand Prix Formuły 1 w Polsacie

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

•DYSK SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i ARCA_Vir z bazą danych z dn. 31.03.2007. •Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

W SKRÓCIE

BONUS

Action Mag
Bonus 1
Bonus 2
CeBIT 2007 – relacja
CeBIT 2007 – wywiad
Creative ALchemy 1.3 beta
DevastationZone – cheaty
Ekstremalny modding PC-ta
Esensja
FAQ
FIFA Manager 07 Database Update
Fotosmuggler
Oldsql Zin
Reklamy z Larą
Tawerna RPG

DEMA

Armado
Bus Driver
FIFA Manager 07
Frontline – Fields of Thunder
Genesis Rising
Panzer Elite Action – Dunes of War
Penumbra Episode 1
Red Ocean
Stranger
TerraWars

PATCHE

Age of Empires III v1.03 PL
Armed Assault International Patch 1.05
Doomsday v1.3
GTR 2 v1.1
Silent Hunter 4 v1.1
Titan Quest v1.3r2

PEŁNE WERSJE GIER

Another World 2006 PL
DevastationZone Troopers
Outfront: Na Tyłach Wroga/Faces of War PL
Star Wolves PL
Three Kingdoms: Fate of the Dragon

TRAILERY

Bioshock
Colin McRae: DiRT
Crysis – film Qn´ika
Field Ops
Grand Theft Auto IV
MotoGP 07
Pirates of the Caribbean 3
Silent Hunter 4
Spider-Man 3: The Game
Spore
Tabula Rasa
Warhound
Wiedźmin

Outfront
Na Tyłach Wroga/Faces of War PL

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji

Pamiętacie jeszcze Soldiers: Ludzi Honoru? Jeśli tak, jesteśmy w domu, bo Outfront to nic innego jak samodzielny dodatek do Soldiers (...) z tą drobną różnicą, że jest jeszcze trudniej. W Outfront skoncentrowano się na przygodach bohaterów Związku Radzieckiego. (...) Najsilniejszym punktem gry jest engine oraz grafika. Co do engine'u, jego największą zaletą jest plastyczność wykreowanego świata. Kule i pociski potrafią zdemolować dosłownie wszystko, począwszy od niewinnego krzaczka aż po wiejski domek. Ścieżka dźwiękowa również w porządku (...). Lokalizacja jest kinowa, więc speeche oryginalne przetrwały.

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1,1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
OCENA: 6+
AUTOR RECENZJI: ELD
RECENZJA W CDA: 02/2006
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 66%

Another World 2006 PL

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji

W najnowszej wersji Another Worlda **Eric Chahi skoncentrował się na podniesieniu rozdzielczości samych postaci, jak również podwyższeniu jakości obrazów tworzących tło rozgrywki, same mechanizmy pozostawiając** bez zmian.

Produkcja owa skierowana jest do wąskiego grona odbiorców. Do ludzi nastawionych na

grywalność, a nie fajerwerki graficzne. (...) I młodszy gracz mógłby się o ukończenie Another Worlda pokusić, gdyż jest to gra kultowa i jej nieznajomość jest poważnym brakiem w orientacji w szeroko pojętej historii rozrywki medialnej.

UWAGA!

Oprócz podrasowanej grafiki, program zawiera również zremasterowaną ścieżkę dźwiękową, która dodatkowo została dołączona do zestawu (u nas w formie plików MP3) oraz baaaardzo obszernego filmiku (500 MB!) pokazującego prace nad grą. Po polsku, rzecz jasna.

GATUNEK: ARCADE
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 200 MHZ, 256 MB PAMIĘCI RAM, KARTA 3D Z 32 MB PAMIĘCI
OCENA: 8/10
AUTOR RECENZJI: BURNETT
RECENZJA W CDA: 03/2007
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 85%

DevastationZone Troopers

PEŁNA WERSJA

Niezły relaksator – jesteśmy członkami elitarnego oddziału DevastationZone i mamy 50 misji, aby to udowodnić. Widok TPP, misje „chodzone" i za sterami statku. Palec cały czas na spuście.

Warto zwrócić uwagę na totalne możliwości destrukcji planszy – łącznie z przebijaniem się przez wzgórza – krótko mówiąc, sami wytyczamy drogę, jaką chcemy iść i biada temu, co na niej stanie. W tle 13 oryginalnych soundtracków: Exstus, The Phase and Tolgar & Tod Miner. Można grać joyem. Niezła grafika i nadspodziewanie dobre efekty graficzne.

PS W katalogu z grą winien być patch do gry i screen (!) z tipsami.

GATUNEK: 3D ARCADE/ACTION
WYMAGANIA: WIN XP/VISTA, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB (GF3 LUB WYŻEJ)
PREMIERA: 2006
RECENZJA W CDA: BRAK
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 76%

STAR WOLVES

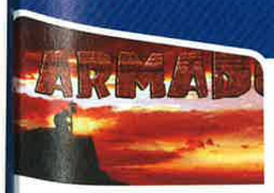
ONLY THE FEARLESS NEED APPLY

Fragmenty recenzji

Wyobraźcie sobie grę będącą połączeniem Homeworlda z X2, okraszoną na dodatek elementami RPG. Brzmi intrygująco, prawda? (...) W wyniku postępującej globalizacji megakorporacje przejęły kontrolę w zasadzie nad wszystkimi aspektami ludzkiego życia. (...) By było ciekawiej, w jedynym w miarę wolnym miejscu – kosmosie – pełno jest piratów, z którymi niezbyt dobrze radzi sobie skorumpowany Patrol (gwiezdna policja) oraz Berserków (armia pierwszej AI mądrzejszej od człowieka, która wymknęła się jednej z korporacji i zaczęła krucjatę przeciw swym oprawcom), z którymi z równie „dobrymi" rezultatami walczy Flota. Gdy dodamy do tego pierwsze wzmianki o Obcych... nudy nie powinniśmy się obawiać. (...)

Jeśli chodzi o resztę oprawy, jest niemal równie dobrze co w Homeworldzie.

GATUNEK: RPG/RTS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB RAM
OCENA: 8/10
AUTOR RECENZJI: ALLOR
RECENZJA W CDA: 08/2005
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 61%



Armado

Prosta, przyjemna platformówka dla młodszych graczy. Skojarzenia z komputerową wersją Epoki Lodowcowej 2 mile widziane.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 210 MB NA HDD

Bus Driver

Wreszcie ktoś wpadł na genialny pomysł symulatora autobusu. Jeśli marzysz, aby zostać kierowcą MPK, będzie to dla ciebie prawdziwy test. Wersja demo pozwala na godzinna przejażdżkę.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 RAM, 182 MB NA HDD

Stranger

Graficznie epokę spóźniona, ale całkiem niezła kombinacja RPG z elementami RTS. Dużo potworów, sporo czarów...

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 260 MB NA HDD

YAMO
ENGINE 709

AMD 64 Athlon X2

na dwurdzeniowym procesorze AMD Athlon™ 64 X2

dostępny w sieci
REACTOR
www.reactor.com.pl

AMD, logo AMD arrow, AMD Athlon oraz ich kombinacje są znakami towarowymi Advanced Micro Devices, Inc.

Three Kingdoms: Fate of the Dragon

PEŁNA WERSJA

W Fate of the Dragon gracz ma możliwość wcielić się w rolę władcy jednego z tych zwaśnionych państw i doprowadzić do przejęcia kontroli nad pozostałymi. Jest to typowa strategia czasu rzeczywistego, w której by osiągnąć wyznaczone cele, musimy dbać o rozwój naszego zaplecza gospodarczego, starać się o prawidłowe funkcjonowanie powstałej infrastruktury (między innymi inwestować w naukę, rozwój technologiczny, ściągać podatki i wydobywać surowce), aby ostatecznie wystawić wielką armię. Istnieje kilka sposobów na osiągnięcie sukcesu w grze: militarny, ekonomiczny lub polityczny. Każde z królestw ma odmienne typy jednostek, budynków itp. Kampanie wzorowane są na wydarzeniach historycznych. Możliwość gry poprzez sieć lub Internet do 8 osób naraz.

Fragmenty recenzji

Antyczne Chiny, okres krwawej wojny domowej pomiędzy trzema królestwami charakteryzujący się niezwykłym bestialstwem walczących stron oraz niespotykanym rozwojem militarnym.

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: WIN9X/ME/XP, PROCESOR 400 MHZ, 64 MB RAM, KARTA GRAFIKI 16 MB
RECENZJA W CDA: 05/2001
AUTOR RECENZJI: MYCROFT (CZYLI EGM)
OCENA: 7
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 72%

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...
1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

TerraWars

Strzelanka z dzielnymi żołnierzami i obcymi w roli głównej. Co ciekawe, obszarem inwazji kosmitów jest Nowy Jork.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 815 MB NA HDD

Red Ocean

Może nie jest to rewolucyjny, ale dość ciekawy FPS. Mój osobisty typ na demo numeru. Akcja gry rozgrywa się w ośrodku badawczym na dnie oceanu. Robi wrażenie.

WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 1,8 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 350 MB NA HDD

FIFA Manager 07

Coroczna odpowiedź EA Sports na Football Managera. Kto tym razem górą? Sprawdźcie sami.

WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 440 MB NA HDD

Genesis Rising

Futurystyczny trójwymiarowy RTS łączący wszystkie najlepsze elementy gatunku. Jeśli do tego dodamy trochę elementów RPG i przygodowych oprawionych ładną grafiką, okazuje się, że fani kosmicznych strategii powinni zacierać ręce.

WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 2,5 GHz, 1 GB RAM, GRAFIKA 128 RAM, 1 GB NA HDD

Frontline – Fields of Thunder

To solidny, ale pozbawiony fajerwerków drugowojenny ertees. Demo rzuca nas pod Kursk, w sam środek największej bitwy pancernej II wojny światowej.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 455 MB NA HDD

Panzer Elite Action – Dunes of War

Dodatek do Panzer Elite Action. Kto lubi pojeździć i postrzelać czołgiem nie zważając na brak realizmu, ten śmiało może sprawdzić Dunes of War. Całkiem niezła zabawa.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 645 MB NA HDD

Penumbra Episode 1

Przygodówka widziana z perspektywy pierwszej osoby. Ponoć rewolucyjna, jak twierdzą sami twórcy.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 RAM, 230 MB NA HDD

you can
Canon

Podziel się swoją pasją! Drukarka PIXMA iP4300 dzięki zastosowaniu technologii precyzyjnego druku FINE uczyni Twój świat jeszcze bardziej fascynującym. Przyjazny dla kieszeni system SingleInk pozwoli stworzyć gotowy album ze zdjęciami, wydruki na płytach DVD/CDR, a nawet wydruki dwustronne. PictBridge umożliwi wykonanie odbitek z aparatu fotograficznego bez komputera. Nigdy nie było to aż tak łatwe. Dalszych inspiracji szukaj na **www.canon.pl**

PIXMA iP4300

Mój styl.
Moja PIXMA.

- Rewolucja wśród gier samochodowych
- Ponad 125 licencjonowanych modeli samochodów i motocykli – Ferrari, Lamborghini, Aston Martin, Ducati, Mercedes, Pagani Zonda
- 1600 kilometrów fotorealistycznie odwzorowanych dróg znajdujących się na hawajskiej wyspie Oahu
- Rozbudowany tryb gry wieloosobowej dla tysięcy graczy
- Polska kinowa wersja językowa

zamów już dziś na **gram.pl**
sklep.gram.pl

NOWY KRÓL SAMOCHODÓWEK!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

eden GAMES | gram.pl z CDPROJEKT | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT | 3+ www.pegi.info | PL WERSJA KINOWA | DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

Test Drive® Unlimited ©2007 Atari Inc. Zaprojektowane i stworzone przez Eden Games SAS studio produkcyjne Atari Europe SASU. Wszystkie znaki handlowe są własnością ich prawowitych właścicieli.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

LIMITY SĄ PO TO BY JE PRZEKRACZAĆ!

TEST DRIVE Unlimited®

„Test Drive Unlimited jest najlepszą od wielu, wielu lat samochodówką dostępną na PC!"

CD-Action 04/2007
ocena:
10/10!

PATRONI MEDIALNI

POLECAMY onet.pl | motor | Radio ZET | tvn TURBO

ATARI

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Shrek the Third

Mój drugi ulubiony zielony stworek – pierwszym pozostaje nieodmiennie ork wojownik z World of Warcraft – powraca na ekrany! Tym razem Shrek wraz z bliskimi: Fioną, Osłem, Kotem w Butach, ale także, co ciekawe, kuzynem Arturem od Excalibura i Śpiącą Królewną, ratować będzie Zasiedmiogórogród przed zakusami złowrogiego... Księcia z Bajki. Ich starania – zarówno te stanowiące odbicie z dużego ekranu, jak i stworzone z myślą o samej grze – sprowadzać się mają m.in. do walk z niezliczonymi sługusami Księcia (w tym także bossami), kolekcjonowania znajdziek, ale także ratowania przyjaciół z opresji w ramach minigier zręcznościowych. Premiera Shrek the Third odbędzie się równocześnie z wejściem jej filmowego odpowiednika na ekrany kin – już w maju.

www.shrek.com

STICKY

Producent „300" i 150 milionów $ na gry!

Jak informują źródła biznesowe, producent „300", Thomas Tull, zdecydował się przeznaczyć 150 milionów dolarów na, uwaga, prywatne studio developerskie! To nazwane zostało Brash Entertainment LLC, jego zadaniem zaś będzie tworzenie gier w oparciu o głośne licencje ze świata filmu, książek, a nawet muzyki.

www.brashent.com

SHORTY

Agatha Christie: Evil Under the Sun

Niespożyte siły ma kanadyjskie The Adventure Company i równie nieskończone wydają się źródła inspiracji twórców ich przygodówek. Tym razem na warsztat wzięta została historia „Zło, które żyje pod słońcem" – kolejna powieść Królowej Kryminału, Agathy Christie. Atutami gry, jak twierdzą twórcy, ma być nie tylko to, że kolejny raz pozwoli wcielić się w postać Herculesa Poirot, ale także rozwiązanie zasugerowane przez fanów gatunku, a więc być może lepsze niż w dwóch poprzednich grach serii...

www.adventurecompanygames.com/tac/

Savage 2 latem?

Doniesienia o kolejnych przesunięciach daty premiery Savage 2: A Tortured Soul stały się już naszą nową tradycją. Tym razem jednak wszelkie znaki na niebie i ziemi zdają się mówić, że nowa data premiery dzieła S2 Games – lato 2007 – będzie wreszcie tą ostateczną...

www.s2games.com

Colin McRae: DiRT – nowe foty

Ulegając ogólnoredakcyjnej modzie na fotografowanie połączone z dręczeniem „ochotniczej" publiczności, również ja pozwolę sobie zaprezentować świeżo „zdobyte" fotki. Bez obaw jednak – zamiast zamęczać was zbliżeniem nosa Allora, polecam waszej uwadze nowe screenshoty z Colin McRae: DiRT – nowej odsłony najpopularniejszej bodaj rajdowej serii na PC. I nie wiem jak wy, ale ja już nie mogę się doczekać pstrykania na żywo – zwłaszcza że, jak informuje Codemasters, DiRT ma być pierwszą grą z Colinem, w której dostępne będą narzędzia edycyjne replayów!

www.codemasters.com/dirt/

Stranglehold latem

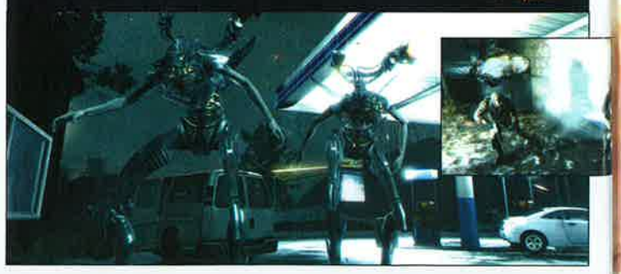
Dobre wieści dla miłośników kina akcji – także tego z ekranów monitorów! Twórcy John Woo's Stranglehold potwierdzili oficjalnie, że ogień zacznie kroczyć za inspektorem Tequillą już latem!

www.midway.com

BlackSite: Area 51 w dobrych rękach

Wygląda na to, że Midway – twórcy już wkrótce serii Area 51 – rzeczywiście bardzo poważnie potraktował własną obietnicę stworzenia sequela wszech czasów. Nie dość, że lead designerem BlackSite: Area 51 został znany dzięki serii Deus Ex Harvey Smith, to za scenariusz jej wersji filmowej produkowanej przez Paramount Pictures odpowiadać ma Grant Morrison – jeden z twórców komiksowych New X-Men! Niestety o ile grę dane nam będzie poznać jeszcze w tym roku, o tyle na film przyjdzie nam poczekać najpewniej do 2008...

www.midway.com



Medieval II: Total War – Kingdoms

Już wkrótce – jesienią tego roku – znakomita Medieval II: Total War wzbogaci się o zawartość pierwszego oficjalnego dodatku. Ten, zatytułowany Kingdoms – oferować ma miłośnikom historycznych strategii (w czasie rzeczywistym) aż cztery różne kampanie, w tym także możliwość poznania Nowego Świata odkrytego pod koniec Medieval II. Proces ten prześledzimy, co ciekawe, nie tylko z perspektywy Hernána Cortésa w trakcie jego poszukiwań miast ze złota, ale także ich rzekomych właścicieli – Azteków.

Pozostałe trzy kampanie pozwolą powrócić na Wyspy Brytyjskie i do Północnej Europy oraz raz jeszcze – przed premierą Assassin's Creed – poczuć niezwykły klimat średniowiecznego zderzenia cywilizacji na obszarze Ziemi Świętej. W tej ostatniej pojawią się zresztą także nowi bohaterowie, jak Ryszard Lwie Serce i Saladyn, oraz towarzyszące im niezwykłe jednostki, m.in. wyrzutnie ognia greckiego. Twórcy serii – duet Creative Assembly-Sega – obiecują także nowe doznania dla zwolenników gier multiplayer. Medieval II: Total War – Kingdoms zawierać ma sześć scenariuszy multiplayer, 20 map bitewnych i zupełnie nowy tryb „gorącego krzesła".

Nowe średniowieczne Królestwa (za konia) powstawać i upadać będą już jesienią.

www.totalwar.com

UWAGA! NOWA NIŻSZA CENA! TYLKO 99,90 ZŁ!

Twórcy serii *Baldur's Gate™* oraz *Neverwinter Nights™* przedstawiają:

JADE EMPIRE™
EDYCJA SPECJALNA

zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy!
sklep.gram.pl

Już w sprzedaży! Nowa, wielka gra Action-RPG w specjalnej wersji na PC i wyjątkowo bogatym wydaniu!

4 szkoły magii i 7 stylów walki.

7 zróżnicowanych bohaterów do wyboru.

Ponad 40 godzin wspaniałej przygody!

Przenieś się do niesamowitego świata legend i mitów z Dalekiego Wschodu. Wybierz jednego z 7 dostępnych bohaterów, z których każdy dysponuje własnym, unikalnym stylem walki, a następnie wyrusz w fascynującą podróż przez całe Jadeitowe Imperium. Przed tobą ponad 70 niesamowitych, rozległych lokacji do zwiedzenia: od pełnych niebezpieczeństw gór, przez zdradliwe mokradła, tajemnicze jaskinie, kwitnące ogrody stolicy cesarstwa, aż po krainę bogów.

16+ www.pegi.info

BioWARE CORP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl z CDPROJEKT

WP.PL

PC DVD ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA AKTORSKA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT

DOBRA CENA · DOBRA CENA · 99,90 ZŁOTYCH

Jade Empire Engine © & ℗ 2002-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp., Jade Empire i logo Jade Empire są i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

Hospital Tycoon w czerwcu

Codemasters potwierdziło pogłoski, jakoby Hospital Tycoon – nowa gra twórców m.in. Monopoly Tycoon czy Beach Life, trafić

miał na dyski twarde naszych komputerów już w czerwcu tego roku! Jednocześnie ujawnione zostały nowe fakty na temat gry, która, jak się okazuje, traktowany zupełnie serio 'management' jakby wprost z Theme Hospital, uzupełniać ma o elementy... opery mydlanej, w której pielęgniarka Susie próbować będzie zdobyć względy nieosiągalnego – zdawać by się mogło – Dr. Dave'a. (Wiesz, Zuziu, my znamy jeden niezawodny sposób...) Największy fan Theme Hospital na świecie, czyli zupełnym przypadkiem nasz redakcyjny Qn`ik, będzie zachwycony (lub nie) już w czerwcu.

www.codemasters.com

Battle Lord = King's Bounty

Rosyjskie 1C Company poinformowało o zmianie nazwy Battle Lord – strategii turowej zapowiadanej przez nas w numerze 02/07 – na... King's Bounty: The Legend. Nie byłoby w tym niczego nadzwyczajnego (podobne praktyki to norma w przypadku gier ze wschodu), jednak samo King's Bounty to tytuł gry-legendy, stworzonej przez Jona Van Caneghama i New World Computing, pierwowzoru serii Heroes of Might & Magic! Twórcami King's Bounty: The Legend jest znane dzięki Space Rangers studio Katauri Interactive. Miejmy nadzieję, że okażą się oni godni miana „Nowego New World Computing", a sama gra zostanie godną spadkobierczynią najlepszych tradycji ośmiobitowej rozrywki... Legendę King's Boutny odkryjemy na nowo ponoć jeszcze w tym roku.

http://int.games.1c.ru/battlelord/

SHORTY

Mythos za darmo!

Miłym ludziom zdarzają się ponoć miłe rzeczy. Zdaje się, że musimy być wyjątkowo mili, gdyż wieść o darmowej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game pochodzącej od twórców Hellgate: London to jedna z największych niespodzianek ostatnich lat! Zacznijmy jednak od tego, że kiedy zupełnie niedawno informowaliśmy o powstaniu studia Flagship Seattle – „online'owej" części Flagship Studios, nie przypuszczaliśmy, że pierwsze ich dzieło może być dostępne tak szybko, a już na pewno – że za darmo! Tak jednak mają się sprawy i Mythos – online'owe action-role-playing w stylu dobrze znanego twórcom Diablo, tworzone w oparciu o technologię Hellgate:

London, pojawić się ma jeszcze w tym roku. Do tego zaś – nie do wiary! – jako test nowych rozwiązań technologicznych Mythos (a przy okazji przyjacielski szturchaniec w plecy konkurencyjnego już teraz sytemu Battle.net) ma być zupełnie darmowy dla ostatecznych klientów-graczy! Więcej o Mythos – już wkrótce.

www.flagshipstudios.com

HEI$T

Nadzwyczajnie ostatnio aktywne Codemasters ujawniło pierwsze informacje dotyczące HEI$T, „przestępczej" gry akcji nie tak do końca niepodobnej do legendy tego podgatunku – Grand Theft Auto. Podobnie jak tam, celem będzie stworzenie najpotężniejszej grupy przestępczej w całym mieście. W przeciwieństwie do tamtych nasz bohater – Johnny Sutton i jego drużyna – specjalizują się w napadach na banki, ich finalnym celem zaś jest skok stulecia... Warto dodać, że HEI$T tworzone jest przez inXile Entertainment – autorów pamiętnego The Bard's Tale i podobnie jak tamta, traktować ma swój gatunek z ostrym przymrużeniem oka.

www.codemasters.com/heist

STICKY

Saboteur

Ledwie zdążyliśmy podzielić się z wami naszą nadzieją na wskrzeszenie legendarnego Sabotażysty, gdy okazało się, że ten nowy – Saboteur, dzieło Pandemic, koncentrować się ma na akcjach Francuskiego Ruchu Oporu (och, Rene!...), a to z kolei oznacza, że nie będzie mieć nic wspólnego z tamtym starym...

www.pandemicstudios.com

Company of Heroes: Opposing Fronts

Zdaje się, że wiemy wreszcie, czym ma być ten tajemniczy ciąg dalszy Company of Heroes, o którym wspominaliśmy w jednym z poprzednich numerów. To, jak nietrudno było się domyślić, pierwszy z wielu planowanych dodatków do tej znakomitej wojennej strategii w czasie rzeczywistym. Nosić ma tytuł Opposing Fronts i jak obiecuje Relic Entertainment, prócz dwóch nowych kampanii (brytyjskiej i niemieckiej) będzie upgrade'ować Company of Heroes do poziomu DirectX 10. Na Przeciwległych Frontach stanienmy jeszcze w tym roku.

www.companyofheroes-game.com

Aquadelic

Ledwie słoneczko zdążyło nieco odważniej wychylić się zza chmur, gdy czeskie studio Hammerware ujawniło plan zabrania nas nad wodę. To w ramach Aquadelic – gry pozwalającej na ściganie się motorówkami bojowymi m.in. na Morzu Karaibskim, u wybrzeży Grecji czy na niesprecyzowanej bliżej rzece w Rosji. To jednak nie wszystko – w Aquadelic, jak obecnie w Test Drive Unlimited, istnieć ma cała warstwa dodatkowych aktywności, jak zakupy i tuning nie tylko motorówek, ale także domów czy... hydrolotu, z którego podziwiać można wodny świat gry. Wodnodeliczne atrakcje stać się mają naszym udziałem już w wakacje.

www.aquadelic.com

Dracula: Origin

Znane miłośnikom przygodówek studio Frogwares (recenzja ich ostatniej gry – Sherlock Holmes: Awakened w numerze) ujawniło plany adaptacji kolejnej klasycznej powieści grozy. Tym razem na warsztat trafił „Dracula" Brama Stokera, którego interaktywna wersja – jako Dracula: Origin – pozwoli wcielić się w najsłynniejszego bodaj łowcę wampirów, profesora Van Helsinga. Pochodzenie hrabiego Drakuli prześledzimy na ekranach monitorów jeszcze w tym roku.

www.frogwares.com

Civilization IV: Beyond the Sword

Zdaje się, że wiemy już, czym są ciągi dalsze, a przynajmniej jeden z nich, ujawnione na początku roku przez duet Firaxis-Take-Two. To... oficjalny dodatek zatytułowany Beyond the Sword, który udowodnić ma światu, że tak naprawdę historia cywilizacji zaczęła się... od wynalezienia prochu. Będzie tak dlatego, że wszystkie 12 nowych scenariuszy rozgrywać się ma w czasach nowożytnych, kiedy wojna przestała być dostępna na wyciągnięcie ręki. Dodatkowo Beyond the Sword pozwoli spróbować nowych sposobów konkurowania, w tym tworzenia światowych korporacji i siatek szpiegostwa przemysłowego. Uspokajamy też tych spośród was, którzy najlepiej bawią się w klasycznym trybie gry – w dodatku znajdzie się także coś dla was. Listę otwiera dziesiątka nowych „nacji" – w tym Holendrów, Portugalczyków czy... Babilończyków, wraz z ich przywódcami i unikatowymi stylami architektonicznymi i cudami świata. Pojawią się także kataklizmy naturalne i działania wymuszane rezolucjami ONZ. Całość zgrabnie podsumują zaś poprawki AI i interfejsu, dzięki którym Civilization IV nabrać ma dodatkowej głębi. Miecze odrzucone zostaną na rzecz prochu i szpiegostwa przemysłowego już w lipcu!

www.2kgames.com/civ4/home.htm

NIE MA MIEJSCA NA KOMPROMIS – CZAS NA WOJNĘ TOTALNĄ

SUPREME COMMANDER™

GRA CHRISA TAYLORA, TWÓRCY „TOTAL ANNIHILATION"

To jest przełom!
Przez wielkie „P"
PLAYER

ROZEGRAJ NAJWIĘKSZE BITWY W HISTORII GIER!

3 STRONY KONFLIKTU.
OK. 300 ZRÓŻNICOWANYCH JEDNOSTEK ORAZ BUDYNKÓW

SPEKTAKULARNE WALKI NA LĄDZIE, WODZIE I W POWIETRZU

GIGANTYCZNE MAPY.
BITWY Z UDZIAŁEM TYSIĘCY JEDNOSTEK

zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy!
sklep.gram.pl

JUŻ W SPRZEDAŻY!

12+ www.pegi.info

GAS POWERED GAMES | THQ | WP.PL | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT | gram.pl z CDPROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT

© 2006 Gas Powered Games Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gas Powered Games i Supreme Commander są zastrzeżonymi znakami handlowymi Gas Powered Games Corp.
logo THQ i logo THQ są i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe, loga i prawa autorskie są własnością poszczególnych właścicieli.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

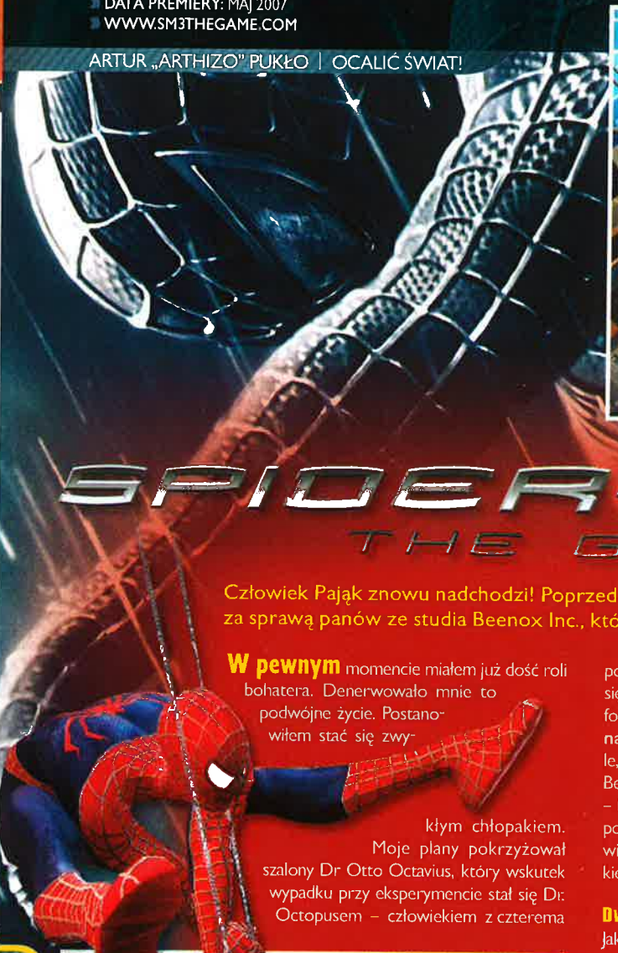
Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup kolejnych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

- **PRODUCENT:** BEENOX INC.
- **DATA PREMIERY:** MAJ 2007
- **WWW.SM3THEGAME.COM**

ARTUR „ARTHIZO" PUKŁO | OCALIĆ ŚWIAT!



SPIDER-MAN 3
THE GAME

Człowiek Pająk znowu nadchodzi! Poprzednie gry oparte na jego przygodach były mizerne, ale może tym razem, za sprawą panów ze studia Beenox Inc., którzy stworzyli m.in. Kelly Slater's Pro Surfer, będzie inaczej?

W pewnym momencie miałem już dość roli bohatera. Denerwowało mnie to podwójne życie. Postanowiłem stać się zwykłym chłopakiem. Moje plany pokrzyżował szalony Dr Otto Octavius, który wskutek wypadku przy eksperymencie stał się Dr. Octopusem – człowiekiem z czterema wielkimi, metalowymi mackami. Miastu znowu groziło niebezpieczeństwo, a ja nie mogłem przecież stać z boku i patrzeć, jak giną jego kolejni mieszkańcy. Jako Spider-Man rozpocząłem walkę z wrogiem. Oczywiście wszystko zakończyło się happy endem, ale to nie koniec moich przygód.

Ja ci dam „Superman jest lepszy"!

Spider-Man 3

Tym razem będę musiał się zmierzyć z kilkoma wrogami, lecz w moim życiu pojawi się pochodzący z kosmosu organizm, potrzebujący do życia adrenaliny. Musi zamieszkać w innej istocie, jako że sam tego hormonu wydzielać nie może. Wypadło na mnie. Odkryłem dzięki temu **cały szereg nowych, ciekawych umiejętności**, które daje mi „sublokator" – np. zmienia kolor mojego stroju i dostarcza dodatkowe moce. Działa jednak również w zły sposób – **wyzwala negatywne emocje**. Zauważyłem, że stałem się bezwzględny. Musiałem zatem pozbyć się tego świństwa z organizmu. Jako że stwór jest wyczulony na głośne dźwięki, udało mi się go pozbyć, jednak nieszczęśliwym trafem dostał się do organizmu Eddiego, śledzącego mnie fotografa. W efekcie tej fuzji **odrodził się mój największy wróg – Venom**... Dość o fabule, skupmy się jednak na samej grze. Produkt Beenox Inc. – tak jak poprzednie części z serii – będzie **grą TPP**, która w głównej mierze polegać będzie na walce z przeciwnikami. Jeśli więc liczyliście na jakieś elementy RPG... kiepsko ma się sprawa z waszym liczeniem.

Dwa w jednym

Jak już wspomniałem, Spider-Man pod wpływem nowego życia wewnętrznego przybierze nieco bardziej niegrzeczną formę. Jednak kosmiczny organizm nie będzie działał przez całą grę – w praktyce **wcielimy się w dwóch bohaterów – w zwykłego Spider-Mana oraz w jego bezwzględne alter ego**. Ta druga opcja prezentuje się zdecydowanie ciekawiej. W końcu będziemy mogli porządnie dokopać przeciwnikom, nie przejmując się ani trochę ich marnym losem.

New York

Akcja gry umiejscowiona będzie w Nowym Jorku, po którym będziemy mogli się poruszać... w miarę swobodnie. Nie liczyłbym na coś w stylu GTA: San Andreas, ale w stosunku do poprzedniej części (przynajmniej w pecetowej wersji, która była zupełnie inną grą niż ta konsolowa – mam nadzieję, że się w tym nie pogubiliście) powinno być o niebo lepiej. I jak to bywa w przypadku Człowieka Pająka, będziemy mogli się poruszać po mieście za pomocą specjalnej nici.

Ale nie będzie to miły spacer. Wiadomym jest, że „bad guys" marzą, by skopać dobrym tyłki. Poza chmarą działających zwykle grupowo „wrogów III kategorii" (w filmach występują w liście płac jako „...i inni") oraz wspomnianym Venomem na naszej drodze znajdzie się też Zielony Goblin, Sandman czy Skorpion.

PC równe konsolom

Poprzednia część przygód Spider-Mana była banalną zręcznościówką dla dzieciaków. **Tym razem pecetowcy mają otrzymać tę samą wersję tytułu, co konsolowcy**. A zapowiada się bardzo dobra gra akcji, obdarzona w dodatku wyśmienitą oprawą graficzną. Do zobaczenia w maju w Nowym Jorku. **|CDA|**

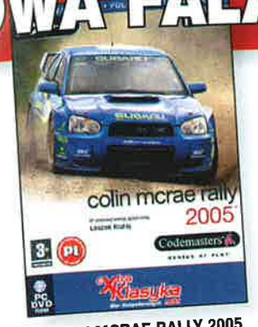
Oddaj moje szelki!!!

NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE!

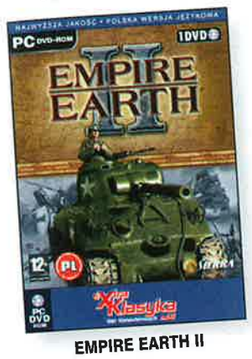
JUŻ W SPRZEDAŻY
NOWA FALA ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW!

NOWE TYTUŁY W SERII:

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
19,99 ZŁOTYCH


COLIN MCRAE RALLY 2005

DELTA FORCE: XTREME


EMPIRE EARTH II

ROLLERCOASTER TYCOON 2 ZŁOTA EDYCJA

SWAT 4

NOWOŚĆ! UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O DODATKI!

GOTHIC II: NOC KRUKA

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE & HORDES OF THE UNDERDARK

NEVERWINTER NIGHTS: KINGMAKER

eXtra Konkurs²
PONAD 1000 NAGRÓD DO ZDOBYCIA!

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:
AMD Smarter Choice | BenQ | YAMO | Genius

PATRONAT MEDIALNY: Gazeta.pl

CHCESZ ZDOBYĆ NAGRODY? TO BARDZO PROSTE!
WSZYSTKIE INFORMACJE NA TEMAT KONKURSU ORAZ SZCZEGÓŁOWY OPIS NAGRÓD NA STRONIE EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS
EXTRA KONKURS² TRWA OD 8.03 DO 30.06.2007.

eXtra Klasyka Gier Komputerowych next

gram.pl | CD PROJEKT

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

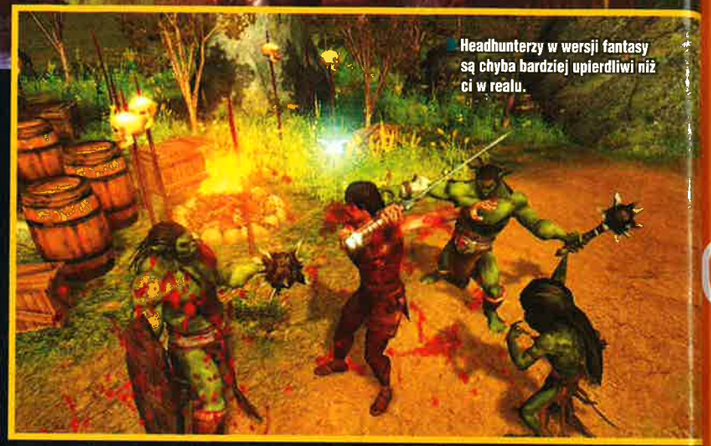
Dożywotnia Gwarancja
Wirtualne Pieniądze
Używki (używane gry)

- **PRODUCENT:** MASTER CREATING
- **DATA PREMIERY:** WIOSNA 2007
- **WWW.LEGEND.DE**

(C)ONAN | BOGOWIE, HONOR I STOSY TRUPÓW

Duży troll ma dużą pałę w ręce, to logiczne.

LEGEND HAND OF GOD



Headhunterzy w wersji fantasy są chyba bardziej upierdliwi niż ci w realu.

Co to się porobiło – gry stają się filmami, filmy grami! Twórcy komputerowej rozrywki dążą do stworzenia produktów, w których poczujemy się jak widzowie w sali kinowej. Wystarczy kliknąć i oglądać wspaniałą, cyfrową sekwencję...

Najnowsza produkcja niemieckiego zespołu Master Creating (znanego z Restricted Area) przypadnie do gustu ludziom, którzy **uwielbiają szybką walkę w stylu filmowym** – rach-ciach, krew i wspaniała praca kamery, czyli to, co nas najbardziej raduje. Sprawdzony system sterowania point and click sprawi, że szybko i wygodnie pozbędziemy się tysięcy wrogów.

Opowiem ci legendę...

Fabuła może nie przedstawia się imponująco, ot – jesteśmy członkiem Bractwa Świętego Płomienia i w czasie, gdy my przebywaliśmy w dalekich krainach, nasi kamraci zostali zabici. Co główny bohater na to? Oczywiście chwyta za broń i wycina wszystko, co stoi na jego drodze (a czasami nawet to, co sobie spokojnie hasa daleko od niej). Jednak możemy być pewni, że historia będzie się komplikowała wraz z upływem krwi... tfu! czasu, ponieważ odpowiedzialna za nią jest Susan O'Connor (maczała palce w produkcjach, takich jak Dungeon Siege II i Gears of War).

Ładnie tutaj, panie rycerzu

Jednak L:HoG **nie będzie zwykłym hack & slashem**, twórcy postanowili zadbać o nasze szare komórki – by pchnąć fabułę do przodu, trzeba wziąć udział w skomplikowanej wymianie zdań – i **nie będą to krótkie pogaduszki, a rozbudowane dialogi!** Złożony system interakcji z otoczeniem (głównie ze ścisłym otoczeniem części miękkich przeciwnika) sprawi, że radosne wycinanie wrogów stanie się jeszcze bardziej widowiskowe. Czy to w deszcz, czy w pogodę (zmienne warunki klimatyczne urozmaicą nam widoki) nasz bohater będzie fikał koziołki, skakał i podrygiwał w takt skomplikowanej melodii miecza i magii – im większy przeciwnik, tym więcej gimnastyki.

Rycerz, mag? Niech wybiera i nie blokuje kolejki!

W zależności od naszych preferencji możemy „deletować" przeciwników jako mag lub wojownik. Twórcy jednak dali nam możliwość stworzenia hybrydy, która równie sprawnie posłuży się i magią, i mieczem. Bez względu na wybór główna zasada jest ta sama – niczym Conan będziemy biegli przed siebie z imionami ukochanych przyjaciół na ustach, honorem wypisanym na lśniących mięśniach i rękami pełnymi dyplomatycznych sztuczek.

Na drodze staną nam potwory z typowego świata fantasy – trolle, gobliny i nieumarli. By uatrakcyjnić ich anihilację, dostaniemy nieprzebrane stosy broni i zbroi. **Autorzy nie ukrywają, że mocno wzorowali się na Diablo** – w końcu skoro coś jest dobre, to po co to zmieniać? Postanowili jednak trochę umilić grę drobnym szczegółem i stworzyli „żyjący kursor", który w ciemnościach oświetla drogę, zaś w innych sytuacjach ma dostarczać podpowiedzi co do fabuły/zagadek.

Autorzy nie ukrywają, że mocno wzorowali się na Diablo – ale nie chcieli zrobić tylko jego klona.

Nauka nowej sztuczki: „zdechł pies!".

Szczególnie ciekawie zapowiadają się sekwencje „wykańczające" – zwolnienie, zbliżenie i ogromna satysfakcja z wygranej potyczki. Cała walka jest jednak zautomatyzowana – tylko wskazujemy cel poprzez kliknięcie go – dzięki czemu możemy spokojnie podziwiać umiejętności naszego mściciela. Zaś w chwilach przypływu lirycznego nastroju popodziwiamy urodziwe lokacje świata Legend – przebiegniemy przez lasy, trzęsawiska, góry i... inne wymiary.

Walczyn!

Nie obędzie się bez sprawnego systemu multi, w końcu tutaj krył się potencjał pierwowzoru. Niestety autorzy nie wspomnieli nic o wspólnych rozgrywkach z innymi graczami. Może trzymają to na ostatnią chwilę jako największy atut? Dowiemy się **już wkrótce.** |CDA|

NOWE ODJECHANE GRY ZA MAŁĄ KASĘ!
JUŻ W SPRZEDAŻY!

PIERWSZA KLASA
FAJNA CENA!
MAŁA KASA

KAŻDA GRA W REWELACYJNIE NISKIEJ CENIE 49,99 ZŁ!

WIELKIE HITY W NOWEJ CENIE!

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

JOINT TASK FORCE

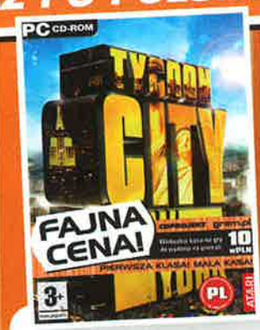
TITAN QUEST

TOCA RACE DRIVER 3

SUPER TYTUŁY - PIERWSZY RAZ PO POLSKU!

ACT OF WAR Z DODATKIEM HIGH TREASON

DRAGONSHARD



TYCOON CITY: NEW YORK

FAHRENHEIT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
gram.pl
PL
49,90

WSZYSTKIE GRY CO NAJMNIEJ O POŁOWĘ TANIEJ NIŻ W DNIU PREMIERY!

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Wirtualne Pieniądze
Używki (używane gry)

- PRODUCENT: NETDEVIL
- DATA PREMIERY: DRUGA POŁOWA 2007
- WWW.NETDEVIL.COM/GAMES/WARMONGER.PHP

SEKRET MNICHA | MIEJSKIE WYSADZANIE

A złomiarze znów walczą o każdą blachę...

WARMONGER

OPERATION: DOWNTOWN DESTRUCTION

Podżegacz wojenny. Operacja: Śródmiejska Destrukcja – przetłumaczony na język polski tytuł nowej gry studia NetDevil (odpowiedzialni są za Auto Assault) nie pozostawia pola dla wyobraźni na temat typu zabawy obecnej w tej grze.

Tetris w wersji FPS?

A ta zapowiada się przednio – **klasyczny FPS** (zarówno single- jak i multiplayerowy) **z akcją umieszczoną w niedalekiej przyszłości**, w której żołnierze opłacani przez dwie wrogie frakcje walczą o kontrolę nad zniszczonym miastem. A gdzie tu owa „przedniość"? W końcu w miejskich walkach niejeden nabój został wystrzelony przez rzesze komputerowych twardzieli. Jak długo jeszcze zwykła wymiana ognia między przeciwnymi drużynami będzie wywoływać dreszczyk emocji? Jeśli droga obrana przez panów z NetDevil okaże się słuszna i popularna – jeszcze długo.

Strzelanie do schodów

Cóż zatem takiego ciekawego jest w podejściu twórców Warmongera do ulicznych strzelanin? Odpowiedź jest prosta – **totalna destrukcja wszystkiego**, co ujrzą nasze piękne oczy. Dzięki wykorzystaniu **Unreal Engine 3** w połączeniu z mocą algorytmów opracowanych przez firmę Ageia (tak, **karty z procesorami PhysX będą wymagane**) każda z **4-5 map dostępnych w grze** będzie podatna na wysadzanie, rozwalanie, psucie, przesuwanie itp.

Radosna i darmowa (!) totalna destrukcja miejskiego krajobrazu. Niestety – tylko dla posiadaczy kart Ageia PhysX.

Twórcy chcą, by zaawansowana fizyka odgrywała bardzo ważną rolę w zabawie. Najczęściej w opisach wczesnej wersji gry pojawia się przykład z wysadzeniem schodów – gracz wbiega na ostatnią kondygnację budynku i niszczy jedyne schody prowadzące na to piętro. Może się czuć bezpieczny i bezkarnie pluć ołowiem do krzątających się w dole oponentów... Otóż nie! Testerzy podkreślali wyraźnie bardzo silne poczucie zagrożenia towarzyszące rozgrywce. **Nikt nigdzie nie może się czuć bezpieczny**. Schowanie się w kącie nie ochroni przed eksplodującą podłogą czy też salwą rakiet trafiającą w ścianę od drugiej strony. Tu naprawdę trzeba mieć oczy dookoła głowy.

Żelbetowy szkielet

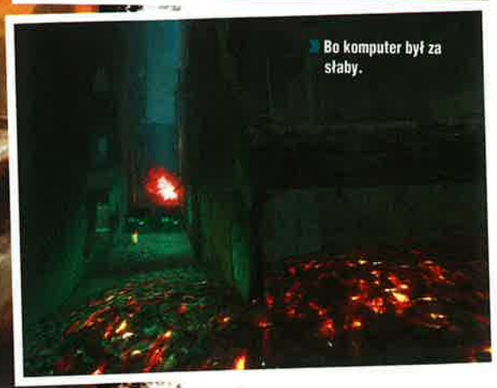
Autorzy zapowiadają obecność bardzo tradycyjnych narzędzi destrukcji – od pistoletów, przez karabiny i snajperki po wszelakie wyrzutnie i granatniki twierdząc, że niesamowite efekty absolutnej demolki osiągane za pomocą zwykłych broni są dużo ciekawsze niż wielki laser spopielający jedną salwą pół planszy.

Gra jest wciąż tworzona, dlatego też na obecnym etapie nie da się całkowicie zrównać z ziemią dowolnego budynku (w ostatniej fazie zostaje niezniszczalny szkielet), ale autorzy intensywnie pracują nad tym, by miejski horyzont mógł stać się bardziej płaski. Tutaj ostrzeżenie – **poziom maksymalnego zniszczenia planszy jest ograniczony tylko mocą komputerów**, dlatego też należy się spodziewać, że finalna wersja Warmongera będzie raczej ciężkostrawna...

Ale...

Ale musi być „ale". Warmonger jest próbnym pomysłem autorów, który ma utorować drogę dla czegoś większego w przyszłości i z tego powodu (oraz wspomnianych już wysokich wymagań sprzętowych) **pierwsza w stu procentach kompletna wersja gry będzie udostępniona zupełnie za darmo!** Data premiery wciąż jest jednak niewiadomą, ale wiele wskazuje na to, że będzie to **druga połowa roku**. |CDA|

Zdzichu troszkę przesadził z zakupem kartofli na zimę.



Bo komputer był za słaby.

Platynowa Kolekcja

NOWE WIELKIE HITY JUŻ W SPRZEDAŻY!

FABLE: ZAPOMNIANE OPOWIEŚCI
PRZEŁOMOWA GRA RPG, KTÓRA WYZNACZYŁA NOWE TRENDY W SWOIM GATUNKU! STAŃ PO STRONIE DOBRA LUB ZŁA I WYRUSZ W PODRÓŻ PO BEZDROŻACH ALBIONU

RISE OF LEGENDS
NIEZWYKŁA PRZYGODA W ŚWIECIE FANTASY! POPROWADŹ ARMIE MASZYN RODEM Z PRACOWNI LEONARDA DA VINCI PRZECIWKO POTĘŻNYM SIŁOM MAGII

ROLLERCOASTER TYCOON 3: ZŁOTA EDYCJA
STWÓRZ PARK ROZRYWKI SWOICH MARZEŃ W 3D! ZAPROJEKTUJ I ZBUDUJ GIGANTYCZNE ROLLERCOASTERY A NASTĘPNIE PRZEJEDŹ SIĘ NIMI.

SPELLFORCE 2
NADCHODZI ERA WIELKICH BOHATERÓW! ZBIERZ I POPROWADŹ SPRZYMIERZONE ODDZIAŁY DO ZWYCIĘSTWA NAD MROCZNYMI ELFAMI.

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

AGE OF EMPIRES III | ANTOLOGIA BLIZZARD | DIABLO II ZŁOTA EDYCJA | EMPIRE EARTH II ZŁOTA EDYCJA | F.E.A.R. | NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA | SAGA GOTHIC | SWAT 4 ZŁOTA EDYCJA | WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA

WYBRANE NAJLEPSZE GRY • OBSZERNA INSTRUKCJA • DOŻYWOTNIA GWARANCJA
EKSKLUZYWNE WYDANIE • PROFESJONALNY PORADNIK • DODATKI NA GRAM.PL

gram.pl Z CDPROJEKT | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT | PL | 59,90

© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie Prawa zastrzeżone. CD Projekt, Gram.pl i wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

- PRODUCENT: AURAN
- DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2007
- WWW.UNLEASHTHEFURY.COM

ROTHMAN | ZOSTAŃ WYBRAŃCEM

Siekiera, motyka, mieczyk, kusza, nikt tej panny już nie rusza...

FURY

Nie wiedzieć czemu, darzę sympatią ludzi, którzy otwarcie potrafią powiedzieć, że pewne rzeczy mają głęboko w czterech literach. Właśnie dlatego twórcy Fury już na samym wstępie zarobili u mnie małego plusika.

W wypowiedziach dotyczących gry zamiast bezwartościowej paplaniny o wielowątkowej, wciągającej fabule, jasno dali do zrozumienia, że scenariusz nie odgrywa w Fury pierwszoplanowej roli. Wcielimy się wprawdzie w potężnego wojownika, który będzie miał do wypełnienia arcyważne zadanie – ale kogo właściwie będzie to obchodzić? Ważne, by wątek fabularny nie przeszkadzał w czerpaniu przyjemności z głównego elementu gry.

W ciągłym biegu

O czym mowa? **Akcja, akcja i jeszcze raz akcja.** W tym właśnie aspekcie Fury ma być podobne do gier z gatunku FPS – nie będzie tu przestojów, wykonywania nudnych i pochłaniających wiele czasu questów ani wielogodzinnych, bezowocnych wędrówek po świecie gry – zamiast tego po prostu walka, tylko od czasu do czasu przerywana bardziej pokojowymi formami współistnienia narodów. I to walka, trzeba zaznaczyć, najbardziej emocjonująca, bo z żywym przeciwnikiem. **Fury jest bowiem grą przeznaczoną tylko i wyłącznie do rozgrywki PvP.**

Sedno gry to nieustanna, dynamiczna walka!

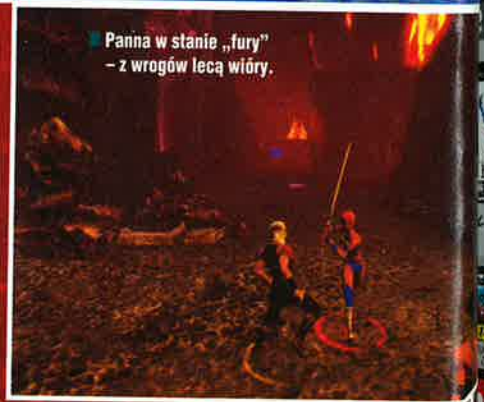
Biuro matrymonialne

O to, by potyczki sprawiały nam jak najwięcej przyjemności, zadba zaimplementowany w grze **system doboru przeciwników**. Mechanizm ma być nieskomplikowany i kojarzyć ze sobą graczy o podobnych umiejętnościach. Dzięki temu nie grożą nam ani permanentne bęcki, ani ciągłe, łatwe zwycięstwa. Automatyczny system może nas również wyręczyć w poszukiwaniu kompanów do drużyny, z którą będziemy mogli udać się w bój. W Fury bowiem nie uświadczymy single'owych pojedynków – **wszystkie walki toczyć będziemy w zespołach** liczących od 4 do 32 graczy. Oczywiście takie grupy bojowe to tylko wierzchołek góry lodowej o nazwie „organizacja grających" – wyżej stać będą gildie oraz światy (obowiązuje prosta zasada – każdy serwer to jeden świat).

Nurkowie – podglądacze?!

Zabudowania i tereny zielone

Świat Fury podzielono **na dwa zasadnicze typy lokacji** – sanktuaria i pola bitew. O ile przeznaczenie tych drugich wydaje się dość intuicyjne, o tyle sanktuariom warto poświęcić parę słów. Są to miejsca absolutnego spokoju, pozbawione szczęku oręża, pełne natomiast rozmaitych handlarzy i trenerów, którzy pomogą nam poprawić nasze umiejętności. Podczas każdego pobytu w sanktuarium będziemy mieli również możliwość zmiany lub zapisu aktualnego wcielenia.



Panna w stanie „fury" – z wrogów lecą wióry.

Z kim do ludzi?

A czym tak właściwie są wcielenia? W Fury **zrezygnowano z tradycyjnego systemu klas** właśnie na rzecz inkarnacji. Podczas każdego pobytu w sanktuarium będziemy mogli zapisać aktualny poziom umiejętności i stan ekwipunku. Potem w dowolnym momencie można będzie do niego wrócić. Daje to możliwość wielotorowego rozwoju postaci: w jednym wcieleniu możemy być mrocznym magiem, w innym bezmyślnym siepaczem – a inkarnacji takich będzie można mieć ponad 200.

Wpadnij w furię

Te parę fajnych pomysłów może uczynić z Fury produkcję mającą spore szanse w plebiscycie pt. „*Gry, przy których nasze pociechy wpadają w nałóg*" (jeśli któryś z kobiecych magazynów postanowiłby takowy konkurs zorganizować). Na ocenę wysiłków twórców musimy jednak poczekać **do końca bieżącego roku.** |CDA|

WOŚCI PC
TEST DRIVE Unlimited PL 79
SIMS 2 Cztery Pory Roku PL 65
WORLD OF WARCRAFT 86
COMMAND & CONQUER 3 WOJNY O TYBERIUM PL 109

POLECAMY
The Astral Essence to zawierająca elementy cRPG dynamiczna gra, w której przenosimy się w zniszczoną wieloletnimi wojnami przyszłość. Ziemia, woda i croma (energodajny minerał) są powodem konfliktów pomiędzy poszczególnymi plemionami i osadami ludzkimi. Graczom przyjdzie wcielić się w przedstawiciela jednego z owych plemion, którego zadaniem jest walka z innymi frakcjami o dominację. Akcja obserwowana jest z perspektywy trzeciej osoby (TPP) jednak tym razem kamera została umieszczona nieco wyżej niż w innych znanych z tej kategorii produkcjach.
ETROM www.ETROM.pl 29

Combat Mission: Afrika Korps to taktyczna symulacja walki w okresie II Wojny Światowej w środowisku 3D. Gracze wydają rozkazy na zmianę i następnie widzą rozgrywaną akcję w czasie rzeczywistym. Gra obejmuje symulacje bitew rozgrywanych w basenie Morza Śródziemnego, wliczając w to Afrykę Północną, Włochy i Kretę.
COMBAT MISSION AFRIKA KORPS 29

Championsheep Rally to zabawne wyścigi rozgrywające się w Disneyo-podobnym świecie. Każdy gracz wybiera jedną z pośród dostępnych owiec, każdą o innych osiągach, zdolnościach i słabościach. Wyścigi odbywają się w przeróżnych sceneriach, od szczytów gór, przestrzeń kosmiczną, tunele kolejowe po Wyspy Wielkanocne, Wenecję i wiele innych! Podczas wyścigu prowadzisz swoją owcę, przeskakując nad przeszkodami i ładując pasek dopalacza ...
CHAMPION SHEEP RALLY 19

FINAL FANTASY XII 189
DRAGONBALL Z BUDOKAI: TENKAICHI 2 165
TRUE CRIME 2 69
PES 6 169
GTA: VICE CITY STORIES 119

XBOX 360
GHOST RECON 2 245
GEARS OF WAR 189
CRACKDOWN PL 235
Lost Planet Extreme Condition 229

PROGRAMY
Teraz macie do dyspozycji 48 prawdziwych ścieżek stereo + mikser z 3 FX SENDS na każdą ścieżkę, 5 instrumentów (w tym polifoniczny KEYZ GENERATOR oraz MONOPHONIX SUPABASS, syntezator z nowym oprogramowaniem eJay's, dzięki którym można tworzyć swoje własne basowe dźwięki i sekwencje), totalnie nowe urządzenie RAP 'N' RECORD ...
EJAY HIPHOP 5 PL 29

Oto DANCE 6: Ewolucja, najnowszy i najlepszy element z serii DANCE eJay. Serie te ewoluowały, aby stworzyć ostateczne narzędzie do tworzenia muzyki Dance z całkowicie nowymi syntezatorami MOPHONIX. Edytowaniem dynamicznym krzywej oraz modułem Live Jam. MOŻLIWOŚCI: Teraz macie do dyspozycji 48 prawdziwych ścieżek stereo + mikser z 3 FX SENDS na każdą ścieżkę, 5 instrumentów oraz pełen wybór 12 efektów, aby uczynić Twoje nagranie bardziej profesjonalnym. Nowy, lepszy interfejs pozwala na zbliżanie i oddalanie Aranżera, a jest to cecha szczególnie przydatna, aby spojrzeć całościowo na miks lub zbliżyć się nieco edytując sample.
EJAY DANCE 6 PL 29

Zamówienia: www.play.pl
WWW.PLAY.PL
022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
FAX 022 833 39 61
SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06

OFERTA nr.107 KWIECIEŃ 2007
Koszt przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł. Doręczenie w 24 godziny - 11,90zł (nie dotyczy weekendu). Płatność przy odbiorze.
Ceny zawierają podatek vat.
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu.
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko.
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie.
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 25.3.2006

MAXGAME 2/2007 szukaj w kiosku!
Ship Simulator 2006
Ship Simulator 2006 to nowa, rewolucyjna gra która stawia gracza za sterami przeróżnych statków morskich i śródlądowych. Będą mieli to wykonania różnorodne zadania, a wszystko w pięknym otoczeniu 3D. Gracz będzie mógł wybierać z szerokiego wachlarza statków, od wielkich transportowców, przez jachty, motorówki, wodne taksówki lub nawet wspaniałego Titanica. Wody po których będzie pływał są równie różnorodne co statki, od największych portów na świecie, takich jak Rotterdam lub Hamburg, po egzotyczne...
TITANIC
Poczuj się jak pasażer sławnego Titanica, wypływając w rejs statkiem wykonanym na podstawie prawdziwego projektu.
19,90 zł

GameRanking Extra 2/2007
Battle Mages Sign of Darkness
Battle Mages: Sign Of Darkness, to strategia w czasie rzeczywistym z elementami cRPG. Minęło tysiąc lat od wielkiej bitwy Władców Chaosu z Siłami Porządku. Życie powoli wracało do dawnego rytmu. Gildia Magów, stworzona przez ludzi obdarzonych magicznymi właściwościami Kryształu stała się dominującą organizacją Nowego Świata. Dzięki Magom, którzy położyli kres chorobom i epidemiom nastał Złoty Wiek pokoju i dobrobytu. Historia rozpoczyna się gdy młody neofita zmierza na północ, by pobierać nauki u ekscentrycznego czarnoksiężnika.
7,90 zł
SZUKAJ W KIOSKU

MAXGAME AKCJA 2/2007
BONEZ ADVENTURES
TOMB OF FULAOS
Od czterech tygodni wykopujemy zasypany grobowiec kupca żyjącego prawdopodobnie ok. 1,500 r. p.n.e. Znaleziono już kilka podobnych do tego grobowców na terenach otaczających Luxor. Nie jest zbytnio zachowany ani niezwykły. Nie wybrałem archeologii tylko po to żeby znaleźć kilka kawałków potłuczonego szkła i cegieł. Gdzie są piramidy o których śniłem? No cóż, każdy musi od czegoś zacząć. Niedługo nasze pozwolenie na wykopy się skończy i będziemy musieli wrócić z dr. Rodersonem do Anglii. Nie mogę się doczekać, w końcu będziemy mieli normalną zimę.
Oto jak zaczyna się pamiętnik młodego archeologa Maca Bonesa, tylko jeden wieczór przed nieodwracalnym zwrotem w jego życiu. Następnego ranka Mac i dr. Roderson zostają pilnie wezwani przez jednego z zatrudnionych tubylców...
14,90 zł

BEATTRAXX HOUSE EMOTION
SZUKAJ W KIOSKU CLUBBING CD 1/2007
13 KLUBOWYCH UTWORÓW
5,50 zł
MUZYKA W KIOSKU
SZUKAJ W KIOSKU MUSIC CD 1/2007
12 utworów
5,00 zł
ALCHEMIST PROJECT In the MIX 2
NAJLEPSZY DUET KLUBOWY 2006

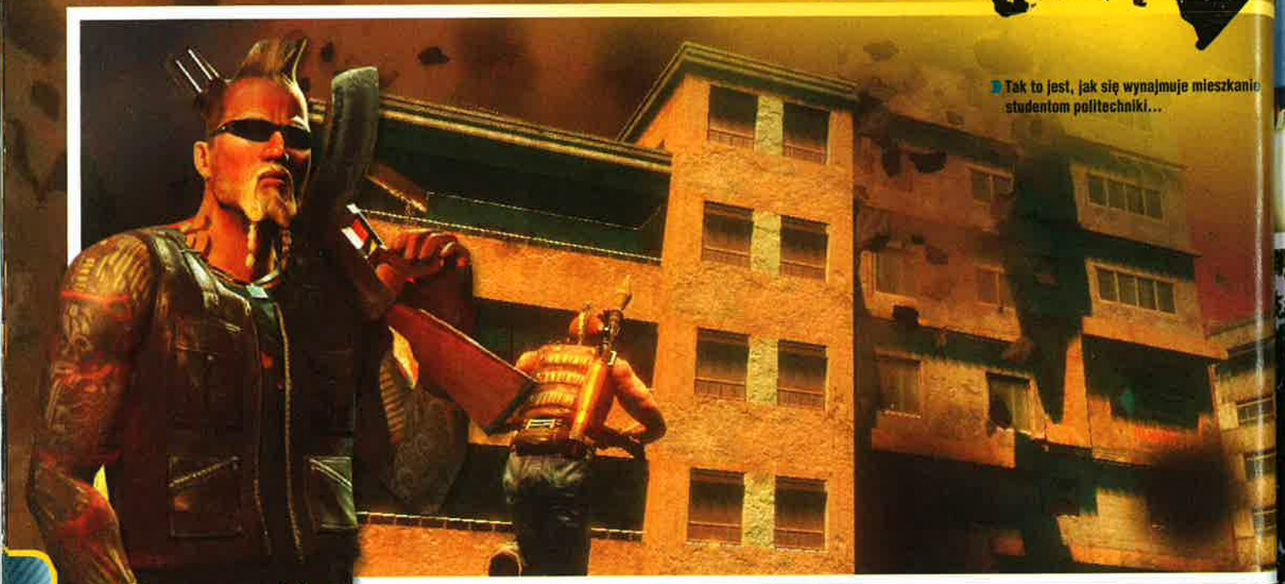
MAXKIDS Dziewczynka 2/2007
Dracula Twins
Biedny Hrabia Dracula zostaje porwany przez szalonego wynalazcę - Dr.Lifelusta - który pragnie żyć wiecznie i przy pomocy krwi Hrabiego chce stworzyć eliksir życia! Teraz Drac i jego siostra bliźniaczka Dracana muszą "odgryźć" się i uwolnić swojego ojca, obronić swoje ziemie i odzyskać swój zamek z rąk nieumarłych. Zły doktor Lifelust i jego słudzy muszą zostać pokonani.
Na szczęście bliźniaki mają siebie i swoje magiczne moce...
9,90 zł

MAXGAME AKCJA 2/2007
80 DNI
"80 Days" to połączenie gry przygodowej, skradanki oraz elementów gier detektywistycznych. Otaczający nas trójwymiarowy świat wygenerowany został z wielką dbałością szczegóły a twórcy gry zadbali o jego pełną interaktywność i ponad sto bohaterów niezależnych. Krytycznym dla rozgrywki będzie kontrolowanie upływającego czasu ale i dbanie o zapasy żywności czy finansów.
NIEZAPOMNIANA PRZYGODA
CIEKAWA FABUŁA
TRÓJWYMIAROWY ŚWIAT
11,90 zł
W KIOSKU DLA DZIECI
MAXKIDS ZABAWKI 1/2007
MAXKIDS WYDANIE EXTRA 1/2007
KINDERLAND EXTRA 2/2007
BAJKI NA CD 1/2007

- PRODUCENT: PANDEMIC
- DATA PREMIERY: JESIEŃ 2007
- WWW.MERCS2.COM

GEM | DO NAJEMNIKA NIKT NIE FIKA

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES™



Tak to jest, jak się wynajmuje mieszkanie studentom politechniki...

Aż trudno uwierzyć, że od premiery Mercenaries zdążyły już upłynąć ponad dwa lata! Gramy przecież w tę hybrydę Battlefielda i Grand Theft Auto niemal codziennie! A ściślej: gralibyśmy, gdyby nie to, że Mercenaries pojawili się tylko na konsolach...

A jest czego żałować, możecie mi wierzyć, bo jestem Najemnikiem-weteranem. Mercenaries: Playground of Destruction to naprawdę dzieło niezwykłe. **Najprościej wyobrazić je sobie jako grę typu Battlefield – ale nie na maleńkich mapkach, lecz w świecie wielkości przynajmniej San Andreas.** Do tego obrazu należy dołożyć **kompletną wolność poruszania się** za pomocą ponad 20 rodzajów pojazdów – od dżipów, poprzez śmigłowce bojowe po czołgi. I wreszcie uzupełnić całość o klimat **kompletnej swobody taktycznej** (brak skryptów), pozwalającej misję eliminacji wrogiego przywódcy zrealizować za pomocą snajperki, ale także rakiety czy nawet... nalotu bombowego grzebiącego cel pod ruinami połowy miasta! Innymi słowy: park rozrywki – w tym rzeczywiście głównie eksplozji – pozwalający cieszyć się wirtualną wojną w zupełnie nowy sposób!

Prawdziwy skater zrobi triki i bez deski.

Coś jak Battlefield, ale na mapach wielkości i klasy San Andreas!

Welcome PC-man!

To już jednak tylko historia, w dodatku, jak już wiemy, zupełnie nam obca. Ale bez obaw, twórcy gry – znane dzięki Full Spectrum Warrior i Star Wars: Battleground studio Pandemic – zapowiada, że ciąg dalszy tej entuzjastycznej jazdy po poligonie odbywać się ma także na najbardziej next-genowej z platform – na PC. Innymi słowy, choć nie mieliśmy dotąd szansy zaistnieć na Poligonie Zniszczenia, to przynajmniej dołożymy coś od siebie (innym) w Świecie w Płomieniach. Tyle tylko, że tym razem będzie to Wenezuela (poprzednio Korea), a akcja World in Flames kręcić się ma wokół światowego kryzysu paliwowego, jaki zagraża nam i nowemu autku Cormacziniego. *(Ot, wystarczy powiedzieć, że ma się plan zmiany 16-letniego samochodu na 8-letni i już czuć zawiść. – CormaC)* I tylko jedno się nie zmieni – w dalszym ciągu możliwe będzie dotarcie wszędzie tam, gdzie padnie nasze zmęczone spojrzenie (teraz także w obszary na- i podwodne).

Specjalista od wiercenia. Dziury w brzuchu. Shotgunem.

Mercenaries a świat wielkiej polityki

Pandemic nie ma szczęścia do oficjeli i elit rządzących, robiących złą prasę ich produktom. Jeszcze przed premierą Mercenaries: Playground of Destruction – gry, której akcja osadzona jest na Półwyspie Koreańskim – została ona oficjalnie zakazana na terenie Korei Południowej jako „propagująca ideę wojny z braćmi z Północy". Podobnie jest teraz z Mercenaries 2: World in Flames, która przez współpracowników antyamerykańskiego prezydenta Wenezueli Hugo Chaveza została uznana za twór propagandowy, część „kampanii psychologicznego terroru", mającą usprawiedliwić ewentualną zbrojną interwencję USA w ich kraju.

Pandemic ma szczęście do oficjeli i elit rządzących, robiących oficjalne, a przy tym zupełne darmowe publicity ich produktom...

Takie resory to ja rozumiem!

Palce!!! Przytrzasnął mi palce!!!

Big, big boom!

Zmieni się natomiast wszystko inne. Tym razem świat gry, który jest większy niż wszystkie mapy z oryginału razem wzięte, nie jest podzielony barierami z migających liter 'loading'. Przeciwnie – zupełnie tak jak niegdyś w Dungeon Siege'u, możliwe będzie przebiegnięcie (lub przejechanie czy przelot) z jednego jego końca na drugi. To jednak nie wszystko – Pandemic najwyraźniej wciąż nie może nacieszyć się możliwościami współczesnych systemów wiarygodnej fizyki obiektów i daje graczom szansę zrównania z ziemią dosłownie wszystkiego, w tym budynków i... drzew!

Nie tylko do destrukcji naturalnie sprowadzać się powinny działania bohaterów czterech najemników, z których przynajmniej jeden – „Szwed", nie powinien być obcy weteranom. Z drugiej strony nie przypadkiem przecież twórcy World in Flames mówią o bombardowaniach dywanowych czy z użyciem napalmu...

Autostop, autostop

Ogrom i niepodzielność świata wymagać będą środków szybkiego i bezpiecznego pokonywania przestrzeni. Jeśli spodobała ci się wizja garażu ponad 20 pojazdów z Playground of Destruction, zastanów się nad tym, co zrobisz, gdy wręczone ci zostaną klucze do każdego wehikułu, jaki występować ma w World in Flames – łącznie ponad 130 rodzajów (w tym także nowych w serii łodzi)! Naturalnie może się zdarzyć, że ich prawowici właściciele odniosą się do propozycji pożegnania z własnością bez entuzjazmu i zechcą jej bronić. Tak będzie zwłaszcza w przypadku pojazdów wojskowych – czołgów i śmigłowców, których zdobywanie sprowadzać się ma do zręcznościowych minigier, w trakcie których zmuszeni będziemy najpierw dosiąść takiego stalowego rumaka, a następnie jedną sprytną serią w wizjer czy kabinę wyeliminować opornych.

Mmmmm...

Listę nowości w Mercenaries 2 zamyka **tryb cooperative dla dwóch graczy online**, co oznacza, że jeden z nielicznych braków Playground of Destruction, jakim było jego ograniczenie do doznań single player, to już tylko historia.

Wszystko to sprawia, że nawet ci, dla których jawnie przerysowany obraz wojny w Mercenaries nie jest niczym nowym, z niecierpliwością czekają dnia, w którym kompletnie pozbawiony skryptów świat za ich sprawą znów stanie w płomieniach! **Już jesienią.** Rany, już się nie mogę doczekać... **|CDA|**

- PRODUCENT: JUICE GAMES
- DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2007
- WWW.JUICED2HIN.COM

GREGORIUS | PODWÓJNY SOK

Prócz aut i kobiet w grze znajdzie się również hazard.

Juiced 2: Hot Import Nights to kontynuacja dość przeciętnej samochodówki sprzed dwóch lat, która uległa wtedy NFS: Underground 2. Producenci, widać, nie dali za wygraną i sięgnęli po ciężkie działa w postaci wsparcia HIN.

Rzeczony na początku show jest komercyjną wersją tuningowych szaleństw, czyli tego wszystkiego, co znamy z kina: pięknych dziewczyn, czarnej muzyki i szybkich, azjatyckich aut po wielu przeróbkach. A że podobne klimaty sprzedają się ostatnio bardzo dobrze, nie dziwi kolejna próba ich przeniesienia na ekrany komputerów.

Pimp my ride

Zanim jednak wskoczymy do lśniącej bryki, przyjdzie się nam pobawić edytorami – jak to w tuningu bywa, diabeł tkwi **w szczegółach**. Pierwszy z nich odpowiadać ma za postać naszego wirtualnego kierowcy: płeć, wygląd, ubrania – kombinacja tych elementów pozwoli wczuć się w grę nawet osobie, która oblała egzamin na prawo jazdy. Poza tym stworzony w ten sposób wizerunek będzie reprezentował nas w sieci.

Sednem ścigałki są jednak samochody – dopiero tutaj gra pokaże swoje możliwości. Za zarobione na torze pieniądze twórcy umożliwią nam zmianę niemal każdego elementu naszego samochodu. A będzie w czym przebierać: **przeszło 250 części pozwoli zamienić seryjne auto w indywidualne cudo na kółkach**. Gdy do tego dorzucić dowolne lakiery, nalepki – nic, tylko zamknąć się w warsztacie! Tym bardziej że w grze występuje **90 różnych samochodów**. Robi wrażenie!

Amerykanie wychodzą z prostego i słusznego założenia, że jeśli coś budzi emocje, to można na tym zarobić. Wystarczy wspomnieć o nielegalnych wyścigach podrasowanych aut, które przekształciły się w imprezę Hot Import Nights. To właśnie na jej licencji chłopaki z Juice Games majstrują nową ścigałkę.

Centralny zamek czasem przegina.

Przeszło 250 części do wyboru pozwoli zamienić seryjne auto w indywidualne cudo na kółkach.

Bryka, Qn'ik, bryka.

Marzenie graficiarza?

Ścigamy się!

Również trasy zapowiadają się interesująco. Przyjdzie się ścigać w miastach rozsianych po całym świecie. Londyńskie ulice, wybrzeża Sydney czy Rzymskie Koloseum to tylko mała część atrakcji. Na każdym z torów będzie można poszaleć w trybie circuit, czyli w regularnych wyścigach maksymalnie z dziewięcioma innymi samochodami. Ciekawie zapowiada się również drift – specjalny tryb z unikatowymi torami, na których będziemy jeździć sami, starając się wykonać określone zadania i popisywać się umiejętnościami.

Smaczku rozgrywce ma dodać fakt, że komputer będzie śledził każdy wyścig i na tej podstawie tworzył DNA kierowcy, czyli jego charakterystyczny styl jazdy, który ostatecznie będzie można ściągnąć przez Internet i przed właściwym pojedynkiem online zmierzyć się z wirtualnym graczem – choćby po to, by ocenić swoje szanse przed... postawieniem kasy albo bryki.

Jak czerwoni, to na lewo!

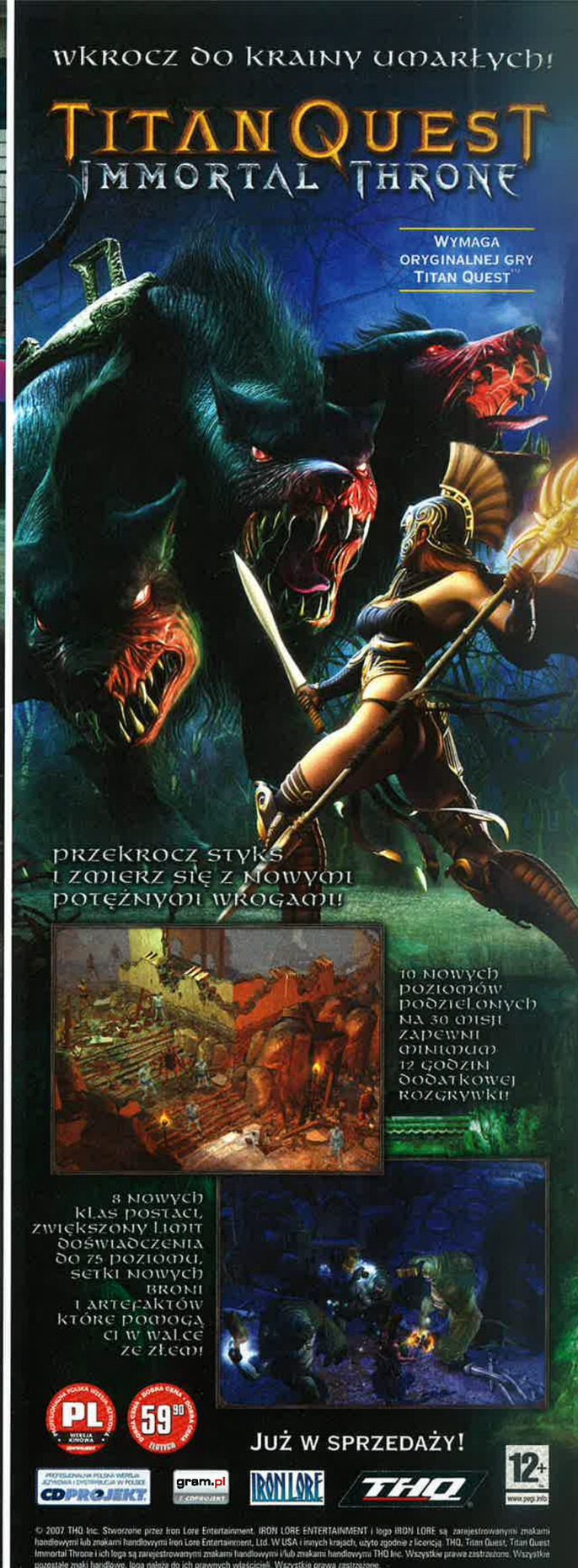
Zakład?

Tak, prócz aut i kobiet w **grze znajdzie się również hazard**. Przed każdym wyścigiem będzie można postawić zarówno pieniądze, jak i papiery auta. I niezależnie, czy chcemy zarobić na zwycięstwie komputera, swoim czy nawet przeciwnika – w grze wszystko będzie możliwe.

Pomyślano przy tym o zabezpieczeniu przed oszustami. Gdy ktoś postawi samochód, serwer automatycznie pobierze auto z profilu gracza i zapisze grę: ucieczka nie będzie sposobem na zatrzymanie bryki. Przegrasz – tracisz. Okrutne, ale za to jakie emocjonujące!

Zagrać na NOS-ie

Emocje nie będą jednak jedyną zaletą Juiced 2: HIN. Graficznie też zapowiada się wyśmienicie, wręcz soczyście. Sądząc po filmikach, **szykuje się kawał dynamicznej i świetnie wyglądającej ścigałki**. Popatrzcie zresztą na screeny – jest na czym oko zawiesić. **Premiera już we wrześniu**. Pozostaje grzać silnik i mieć nadzieję, że Anglicy to nie Amerykanie i nie chcą tylko zarabiać, ale również robić dobre gry. **CDA**



© 2007 THQ Inc. Stworzone przez Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT i loga IRON LORE są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Iron Lore Entertainment, Ltd. W USA i innych krajach, użyto zgodnie z licencją. THQ, Titan Quest, Titan Quest Immortal Throne i ich loga są zarejestrowanymi znakami handlowymi i/lub znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, loga należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

- PRODUCENT: MAD DOC SOFTWARE
- DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2007
- WWW.EMPIREEARTH.COM

ANDRZEJ MĄDRZAK | Z PAMIĘTNIKA ZDOBYWCY ŚWIATA

EMPIRE EARTH III

OD: KPT. JANUSZ RYMPAŁ.
DO: CENTRUM DOWODZENIA.
TEMAT: ŚCIŚLE TAJNE. WIDNIEJĄCY W ZAŁĄCZNIKU DZIENNIK ZNALEZIONY ZOSTAŁ POŚRÓD SZCZĄTEK CZOŁGU, W GRUZACH NOWEGO KRAKOWA. ZAWARTE SĄ W NIM CENNE INFORMACJE NA TEMAT OPRACOWANEGO PRZEZ KORPORACJĘ MAD DOC PROGRAMU EMPIRE EARTH – WERSJA TRZECIA.

Dziś wielka chwila – specjaliści z Mad Doc Industries dostarczyli nam do przetestowania nową, trzecią już z kolei, wersję przeznaczonej dla dowódców symulacji strategicznej Empire Earth. Zapowiada się pracowity dzionek.

9 marca 2018 WSTĘPNE TESTY

Cały tydzień zszedł nam na testowaniu. Trzeba przyznać, że zapowiada się nader obiecująco. Podobnie jak poprzednie dwie wersje, **program symuluje nie tylko działania współczesne, lecz pozwala pokierować rozwojem naszej cywilizacji od samego niemal jej początku.** Ale w przeciwieństwie do poprzednich dwóch wersji, zrezygnowano z nadmiernego mnożenia epok. Pozornie zubaża to możliwości strategiczne, ale za to każdy okres w dziejach widocznie różni się od pozostałych i ma bogaty zestaw charakterystycznych możliwości.

Oczywiście uwzględniono obowiązujący podział geopolityczny świata na postępowy obszar państw zachodnich (to my), podstępnych fanatyków z Bliskiego Wschodu oraz oczywiście azjatyckie hordy tylko czekające, kiedy napaść na ostoję swobód obywatelskich i demokracji. Nasi inżynierowie wytknęli niepokojący fakt, że program daje wybór nie tylko spośród krajów Zachodu – możemy symulować rozwój dowolnego państwa z któregokolwiek z trzech obszarów. Czyżby Mad Doc oferowało własną technologię wrogom wolności? Pamiętać: zgłosić do dowództwa! To może się kwalifikować pod sąd wojskowy.

Marsz, marsz, imperialny, z ziemi naszej do waszej.

15 marca 2018 RZECZPOSPOLITA OD MORZA DO MORZA

Czuję się, jakbym od miesiąca nie zmrużył oka. Reszta załogi też nie wydaje się zbyt wypoczęta. Wszystko przez nową opcję, czyli **tryb swobodnego podboju świata**. Testujemy ją od kilku dni bez przerwy na sen czy posiłki. Po uruchomieniu trybu naszym oczom ukazuje się ładny model kuli ziemskiej (z dostępną opcją generowania losowego globu), po którym możemy przesuwać jednostki wojskowe. Po wkroczeniu do danego regionu program przenosi nas do trybu taktycznego o dużo mniejszej skali, w którym budujemy bazy i walczymy.

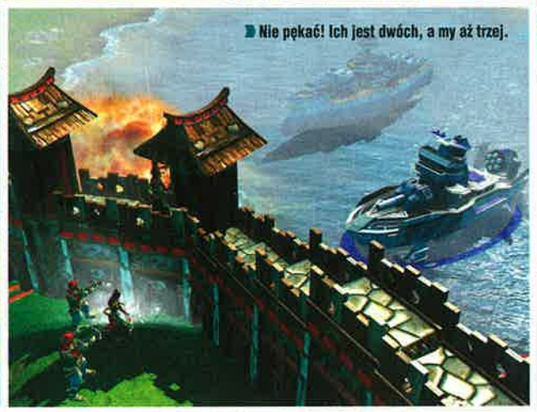
Same **symulacje bitew są natomiast przygotowane z bardzo dużą pomysłowością.** Oprócz typowych czynności jak budowa umocnień, rozpoznanie terenu i walka, **program uwzględnia zdarzenia losowe** – rodzaj misji pobocznych, których możemy się podjąć w celu uzyskania dodatkowych korzyści. Może to być, na przykład, odbicie z rąk wroga neutralnej jednostki, w celu pozyskania sobie przychylności jej nacji. Przy czym przychylność ta nie kończy się wraz z wygraną potyczką, ale może potencjalnie trwać przez całą kampanię. Analogicznie struktury i oddziały wyprodukowane w danym regionie nie znikają, gdy przechodzimy do trybu globalnego.

Możemy się także zajmować **dyplomacją** (w której oczywiście przoduje Zachód), a także **działalnością wywiadowczą** (czy też, w przypadku naszych rywali, ordynarnym szpiegostwem!). Jednostki infiltracyjne zdolne są do wywoływania w regionach opanowanych przez wroga walk wyzwoleńczych i powstań.

Przez ten efekt cieplarniany bitwa o Hoth nigdy już nie będzie wyglądać tak samo.

Bitwy są przygotowane z dużo większą pomysłowością niż w większości obecnie dostępnych RTS-ów.

Aż strach iść na ryby...


Nie pękać! Ich jest dwóch, a my aż trzej.

Za Chiny ludowe nie wymyślimy prochu!

Byłbym zapomniał, dostępny jest także **tryb bitwy pojedynczej** (nie wzbudził on jednak specjalnych emocji naszych specjalistów), a także możliwość jednoczesnego udziału w symulacji wielu oficerów.

22 marca 2018 ZNAJ PROPORCJĄ, MOCIUM PANIE

Dziś mieliśmy niespodziewaną inspekcję z centrali. Generał musiał doznać lekkiego szoku, kiedy nie zastał strażników na posterunkach, a żaden z oficerów nie pofatygował się powitać go z honorami. Wytłumaczyliśmy, że jesteśmy w trakcie wyjątkowo wyczerpujących testów nowego symulatora bojowego. Z początku trochę się srożył, ale tylko do czasu, aż nie dopuściliśmy go do jednostki testowej. Siedzi tam już od wczoraj.

Każdy z trzech obszarów geopolitycznych jest wysoce zindywidualizowany, każdy też inaczej prowadzi się w boju. Jednostki zachodnie są – co prawda – drogie, przez co produkuje się ich mniejszą niż w przypadku pozostałych frakcji liczbę, ale za to ich jakość (czytaj: siła ognia czy wyszkolenie żołnierzy, co doskonale widać na przykładzie mojej skromnej osoby) wynagradza koszta z nawiązką. Jednostki Bliskiego Wschodu nie dysponują ani rewelacyjną siłą ognia, ani dużą liczebnością – ich głównym atutem jest mobilność, jako że podstępne dranie zmuszone są stosować taktykę szybkich uderzeń z zaskoczenia. Azjaci natomiast mnożą się niczym króliki, przez co są w stanie we wczesnej fazie symulacji zalać przeciwnika istną masą tanich, acz niezbyt skutecznych oddziałów.

Naszym dowódcom udało się już doprowadzić symulację do najwyższego poziomu cywilizacyjnego i potwierdzają, że **wysoki stopień zróżnicowania frakcji zachowano do samego końca.** Przykładowo – najbardziej zaawansowaną jednostką państw zachodnich są machiny kroczące, nad którymi pracują od kilku lat sojuszniczy inżynierowie. Podczas gdy państwa Dalekiego Wschodu, łamiąc prawa ludzkie i boskie, zdolne były wyhodować zmodyfikowane genetycznie monstra, których – jak podają najnowsze raporty – użyły do niedawnej eksterminacji Damaszku.

2 kwietnia 2018 ROBI SIĘ ŁADNIE

Pora wspomnieć o tym, jak właściwie przedstawia się Empire Earth III – używając żargonu wojskowego, optyczno – wizualnie. Twórcy zrezygnowali ze znanego z poprzednich wersji programu pseudorealistycznego oddania jednostek. Tym razem **oddziały przypominają momentami bardziej postacie z kreskówek niż prawdziwych wojaków**. Niektórzy co starsi oficerowie nie mogli się do tej zmiany przyzwyczaić. Większość testujących była jednak zgodna, że **nowa stylistyka dodaje jednostkom indywidualnego charakteru** i pozwala na ich łatwą identyfikację w bitewnym zamęcie.

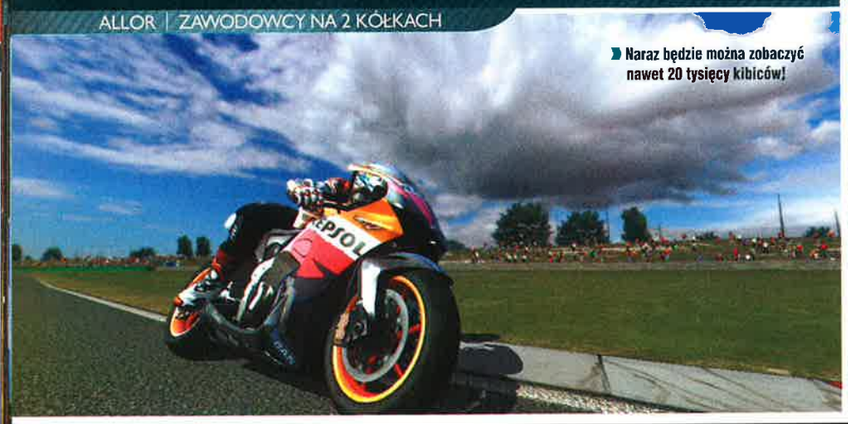
5 kwietnia 2018 KU CHWALE OJCZYZNY!

Dziś krótko, bo czas nagli. Wysyłają nasz oddział do obrony Nowego Krakowa przed atakiem Chińczyków. Nie mogę się już doczekać okazji, by skopać kilka żółtych zadków. Szkoda tylko, że przez dłuższy czas nie będę miał dostępu do Empire Earth III...

Nie szkodzi, właśnie dowiedziałem się, że procedura testowa najpewniej **przeciągnie się co najmniej do jesieni**. Wtedy też korporacja Vivendi zainstaluje we wszystkich jednostkach sfinalizowaną wersję produktu. Oho, wzywają mnie. Ruszam w bój! |CDA|

- PRODUCENT: CLIMAX
- DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2007
- WWW.MOTOGPTHEGAME.COM

ALLOR | ZAWODOWCY NA 2 KÓŁKACH



Naraz będzie można zobaczyć nawet 20 tysięcy kibiców!

Zawiadomcie szpital, że za chwilę będziemy mieli organy do przeszczepu.

To są screeny z gry. Serio! (Jakby co, bomby ślijcie do THQ.)

MotoGP'07

MotoGP, przynajmniej ten wydawany na PC i konsolach Microsoftu (bo jest jeszcze zupełnie inny MotoGP na konsole Sony), to kawał solidnej motocyklowej ścigałki. Fakt, że dotychczas adresowanej raczej do bardziej zaawansowanych graczy, ale w nowej wersji parę rzeczy ma się zmienić.

Pierwsza dimaxowa wersja motocyklowego odpowiednika Formuły 1 pojawiła się na blaszakach dzięki Xboxowi. I wymiatała. Bardzo dobra jak na tamte czasy grafika, niezła, choć wymagająca mechanika i bonusy w rodzaju zamiany odgłosów silników na „paszczowe" (lata przed Crazy Frogiem) – miała wszystko, czego fan w miarę realistycznej jazdy motocyklem torowym mógł oczekiwać. Potem były jeszcze części 2 i 3, ale PC-ty szły do przodu, a podstawę sequeli nadal stanowiły konsolowe wersje MotoGP, w dodatku pozbawiane części bonusów wymagających usługi Live! Skończyło się na tym, że edycja '06 pojawiła się tylko na X360 i... wyglądała jak lekko tylko podrasowana konwersja ze starego Xboxa.

Kwa, kwa.

Wraz z '07 seria ma się jednak odrodzić. **Pierwsza wielka zmiana to grafika.** Na torach (będziemy brali udział w sezonie 2007 – zgodnym z rzeczywistym, dodano więc np. nową klasę 800 ccm) pojawi się wreszcie tłumnie publiczność – wg zapowiedzi **engine poradzi sobie nawet ze 100 tysiącami trójwymiarowych widzów,** dopingujących zawodników i żywo reagujących na sytuację na torze. A choć naraz w zasięgu wzroku może ich być tylko 20 tysięcy, to... no właśnie, w jakiej innej grze było aż tylu kibiców, którzy potrafili coś więcej, niż tylko w kółko machać łapami? Do trybu MotoGP dodany zostanie też nowy tor – włoski Misano.

Liczyć możemy również na poważne podejście do kwestii bajerów. Jak choćby latających nad niektórymi trasami helikopterów czy startujących z pobliskiego lotniska samolotów. **Ma być i realistycznie, i widowiskowo.** Na to ostatnie największy nacisk położono w trasach miejskich (jeździ się po nich własnoręcznie odpicowanymi bike'ami, które trzeba jednak kupić za kasę z wyścigów). Choć ich lista nie zmieni się względem konsolowej edycji '06, otoczenie asfaltu ma teraz rzucać na kolana! Światła, neony, reklamy, ładniejsze tła – wszystko ma wyglądać jak na nextgenowy tytuł przystało.

Do tego dochodzi multi. Na konsoli będzie można – poza normalnym ściganiem się w najpewniej 16 graczy (tyle wynosił limit w edycji '06, który może zostać jeszcze zwiększony) – postawić wszystko na jedną kartę i jako stawkę wybrać... własny motor! Jako że Live dla Windows pojawi się przed premierą gry, jest szansa, że PC-ty będą miały taki sam multi jak konsole, ba, być może da się również ścigać razem z konsolowcami, ale póki co potwierdzone to jeszcze nie zostało.

Na koniec jeszcze dobre wiadomości dla mniej zaawansowanych graczy. MotoGP '07 ma być dla nich znacznie bardziej przyjazne. Wybaczający więcej błędów model jazdy, mniej zaciekle walcząca z graczem o miejsce sztuczna inteligencja, nowe ekrany z opisem trasy i danymi telemetrycznymi, pojawiające się przed i po wyścigu – wszystko to umożliwi bezstresowe doskonalenie umiejętności także początkującym graczom.

Jak widać, zapowiada się to wszystko super, pytanie tylko, jak Climax poradzi sobie z wersją PC-tową? Pozostaje trzymać kciuki, by zadanie to wykonali równie dobrze, co w przypadku pierwszego MotoGP. **Premiera jesienią.** (CDA)

MAXDATA
INDIVIDUALTECHNOLOGY

MAXDATA zaleca system Windows Vista™ Business

intel Centrino Duo
Core™2 Duo inside™

Elegancki, prestiżowy, wydajny
- laptop stworzony dla Ciebie

Czy zastanawialiście się Państwo jakiego chcielibyście laptopa? Czy nie był to sprzęt z wyjątkowo wydajnym procesorem Intel® Core™2 Duo T5500, który spełni wszystkie Wasze potrzeby oraz będzie ważył poniżej 2kg. Zawsze będzie podłączony do sieci poprzez łącze bezprzewodowe lub UMTS a dodatkowo pozwoli na na ponad 4-godzinną pracę na bateriach? Jeśli tak to polecamy MAXDATA PRO 800 IW z technologią mobilną Intel® Centrino® Duo z oryginalnym Windows® XP Professional, i zapewniamy, że innego już nie będziecie chcieli.

Nasze laptopy objęte są pakietem „Bezpieczny Notebook" zawierającym ubezpieczenie od kradzieży i wypadków losowych oraz 3 letnią gwarancją door-to-door o jasnych zasadach: odbiór i dostawa serwisowanego sprzętu na koszt MAXDATA.

www.maxdata.pl
infolinia: 0 801 80 70 30

notebooki komputery PC serwery monitory

Intel, Intel logo, Centrino, Centrino logo, Intel Core, Core inside są zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy Intel Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych Am. Pln. lub innych krajach.
Windows Vista i Windows logo są zarejestrowanymi znakami towarowymi Microsoft Corporation lub jej podmiotów zależnych w Stanach Zjednoczonych Am. Pln. lub innych krajach.

- PRODUCENT: ARENANET
- DATA PREMIERY: JESIEŃ/ZIMA 2007
- WWW.GUILDWARS.COM

CZARNY IWAN | GW NIGDY ZA WIELE...

GUILD WARS EYE OF THE NORTH

Eye of the North to trzeci już po GW: Factions i GW: Nightfall dodatek do Guild Wars i ostatnie soki, jakie ArenaNet wyciśnie z pierwszych Wojen Gildii przed nadejściem drugiej części gry. Premiera Guild Wars 2 planowana jest na lata 2009-2010, natomiast już w 2008 poprzedzą ją publiczne beta-testy. Będzie się działo!

Informacje dotyczące Oka Północy są póki co bardzo skąpe. Premiera Eye of the North prawdopodobnie będzie miała miejsce po wakacjach. Wariant pesymistyczny przewiduje okres poprzedzający święta Bożego Narodzenia. GW:EotN ma być pierwszym dodatkiem, w którym **nie pojawią się nowe profesje**, co oznacza między innymi konieczność posiadania jednej z wcześniejszych gier: Prophecy, Factions lub Nightfall. Z tego powodu najnowszy dodatek ma być też tańszy, natomiast już wkrótce możemy się spodziewać obniżki cen dotychczasowo wydanych GW (na początek w Empikach).

Fabuła gry ma łączyć wątki z GW1 i historię nadchodzącego GW2. Story dzieli się na trzy akty. Ponownie wracamy do Tyrii, ale tym razem jej podziemnego świata. Przyjdzie nam przemierzać bezdenne otchłanie, do których nie dochodzi światło.

Okazuje się, że potężne kopalnie, lochy i jaskinie to prawdziwa wylęgarnia zła. Jednocześnie jest to system tuneli, który oplata nie tylko kontynent, jaki poznaliśmy w Prophecy, ale łączy się również z pozostałymi krainami. Do przebycia mórz nie będzie już więc trzeba używać statków.

Pierwszy z trzech aktów Guild Wars: Eye of the North to wyprawa do katakumb. Do pokonania jest osiemnaście mrocznych lochów pod Shiverpeak Mountains. Wiadomo już, że będzie trzeba pomóc krasnoludom w walce z „płonącym Niszczycielem". W trakcie przygody poznamy też dwie nowe rasy: Asura i Norn. Pierwsza z nich to mistrzowie magii, druga bazuje na sile i męstwie. Co to oznacza, dowiemy się dopiero za jakiś czas, dziś wiadomo natomiast, że w drugim akcie sagi Nornowie będą głównym tematem. Wiemy też, że Asura żyją w pobliżu Maguumy, a Nornowie gdzieś w Shiverpeak Mountains.

I jeszcze dobra wiadomość dla tych, którzy polubili zębate, garbate potwory z Prophecy. Ponownie będzie trzeba zmierzyć się z Charr, tym razem w ich krainie (gdzieś na północ od Ascalonu). Akt drugi, który dzieli się na trzy historie, będzie jeszcze obejmował między walkę Asura a Niszczycielem.

Trzeci akt ma być ostateczną konfrontacją (zabicie głównego złego) i jak na razie wiadomo o nim najmniej. Pewne jest natomiast, że w GW:**EotN znajdziemy 40 nowych zbroi, 150 skilli, w tym 50 dla PvE. Będzie też dziesięciu nowych bohaterów.** Warto jeszcze przy okazji dodatku wspomnieć o **nowym trybie** GW, czyli Hard, który ma się pojawić dosłownie w przeciągu kilku najbliższych tygodni (dla wszystkich gier z serii). **Hard Mode będzie polegał na tym, że wchodząc do każdej lokacji mamy wybór poziomu trudności, na którym chcemy daną lokację przejść.** Jeśli ktoś nie chce się potykać z przeciwnikami, za których są groszowe punkty doświadczenia albo po prostu lubi ostrą jazdę bez trzymanki, wybiera Hard i ma potwory na levelu 20+. Nagrodą będzie wysyp unikalnych artefaktów i przedmiotów.

I jeszcze jedno. Dla kluczników przewidziano nowe wytrychy, które będą pasować do kilku, a nie tylko do jednej skrzynki (ich skuteczność będzie jednak zależała od poziomu tytułów Lucky i Chest Hunter). Dodane zostaną również dwa nowe tytuły – Guardian i Vanquisher, które będzie można zdobyć grając na poziomie Hard.

GW:**EotN powinno być dostępne w polskiej wersji językowej już w dniu premiery.** Uzależnione jest to od tego, czy ArenaNet wyśle na czas materiały do polskiego wydawcy. Przy okazji nowego dodatku pojawił się też wątek polskich dystrybutorów. CD Projekt zapewnia, że **o ile w naszym kraju nad Wisłą i Odrą sprzeda się jeszcze 10-15 tysięcy sztuk GW, możemy liczyć na własne dystrykty.** Nie jest to liczba nieosiągalna.

Guild Wars: Eye of the North nie będzie rewolucją, bo ta nadejdzie dopiero z Guild Wars 2. Dla fanów GW jednak zapowiada się kolejna przygoda, masa questów i możliwość zdobycia niepowtarzalnych zbroi i skilli. Choćby tylko dla tego warto czekać na trzeci dodatek. |CDA|

CO NOWEGO W NCSOFT

Koreański potentat na rynku MMORPG-ów ma rzesze fanów nie tylko w Polsce. Fakt, ich liczba nie może się równać hordzie mieszkańców Azeroth, ale drugie – właśnie po World of Warcraft – miejsce na rynku osiągnięte przez Guild Wars to przecież też wspaniałe osiągnięcie. Choć jednak na Wojnach Gildii świat się zaczyna, to niedługo do walki o serca graczy przystąpią nowe lub odmłodzone tytuły, które również postaramy się pokrótce tutaj przedstawić. Ale to po daniu głównym, którym jest oczywiście flagowy tytuł NCsoft.

- PRODUCENT: ARENANET
- DATA PREMIERY: 2009/2010 (!)
- WWW.GUILDWARS.COM

CO NOWEGO W NCSOFT

CZARNY IWAN | ZA LAT KILKA?

GUILD WARS 2

Skąpe informacje odnośnie GW2, które od czasu do czasu wyciekają z ArenaNet, brzmią fantastycznie, ale o tym, co ostatecznie zobaczymy w kolejnych Wojnach Gildii, dowiemy się dopiero w 2008 roku, kiedy rozpoczną się beta-testy gry. Mimo to, niektóre rzeczy wydają się już pewne.

Największa chyba zmiana ma dotyczyć samej koncepcji rozgrywki. Zamiast instantów i punktów zbornych w miastach, cały świat gry będzie dostępny od razu, dla wszystkich graczy jednocześnie, podobnie jak to jest obecnie w World od Warcraft. Wiąże się to również ze zmianami w fizyce, większą swobodą prowadzonych przez gracza postaci. Wreszcie można będzie podskakiwać (pływać, ślizgać się), nie będzie problemu z zejściem z trasy lub zeskoczeniem z pagórka.

Pojawią się nareszcie inne rasy do wyboru: Sylvari, Asuras, Charr oraz Norn. Już sobie wyobrażam potężnego Charr w stylu Taurena z WoW. Może być ciekawie. **Wypracowane z takich trudem postacie z GW1 niestety przepadną.** Nie będzie można dokonać transferu herosa, ale jest światełko w tunelu. Będzie można przenieść osiągnięcia postaci (nie wiadomo, jakie) przez Hall of Monuments. HoM będzie dostępny tylko przez Guild Wars: Eye of the North, więc dla tych, którzy chcą nadal mieć swoje tytuły w GW2, zakup GW:EotN to konieczność.

Historia GW2 rozegra się kilkaset lat po wydarzeniach z GW1, na razie nie wiadomo o scenariuszu nic ponad to. Niepewna jest też informacja dotycząca maksymalnego levelu postaci. Rozważany jest podobno limit aż do 100! Zmiany obejmą też NPC-ów. Postacie niezależne, podobne do bohaterów, będą mogły dołączać do gracza, nie zabierając jednak miejsca w drużynie.

Zmiany w PvP będą równie znaczące – brak ograniczenia liczby osób na serwach, opcja walki pomiędzy światami (Capture the Flag na masową skalę). Pojawią się ogromne rajdy, które będą mogły trwać całe tygodnie. Wygrana będzie oznaczać reset świata i początek kolejnej wojny. Nie będzie problemu z dołączeniem się do rozgrywki w dowolnym czasie. Z dwóch trybów PvP będzie można grać w sposób podobny do obecnego GvG (czyli postacie zbalansowane, na tym samym poziomie) albo postaciami PvE, z pełnym wsparciem przedmiotów i poziomem wypracowanym w środowisku PvE.

Z informacji technicznych wiadomo już, że GW2 będzie obsługiwać DirectX 10, ale gra powinna działać i na „dziewiątce". Oczywiście serwery GW1 nie zostaną zamknięte, nie wiadomo jednak, jak długo będzie trwało wsparcie dla nich.

W tej chwili są to najważniejsze informacje dotyczące nowego Guild Wars 2. Wyraźnie widać, że ArenaNet ma zamiar skorzystać z wielu osiągnięć i sprawdzonych rozwiązań z World of Warcraft, co moim zdaniem – wyjdzie GW tylko na zdrowie. Co ważne, Guild Wars nadal ma być grą bez abonamentu! W tej chwili wygląda to naprawdę bardzo dobrze, natomiast jak będzie naprawdę, jeszcze długo się nie przekonamy. Pozostaje cierpliwie czekać, a do tego czasu dzielnie walczyć w Wojnach Gildii 1. |COA|

DARMOWA MINIATURKA ASURY

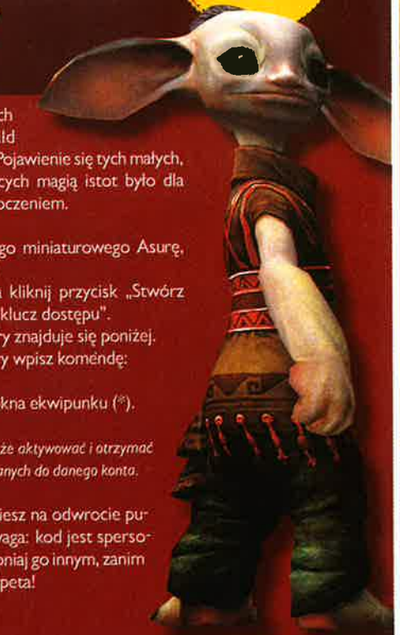
TOWARZYSZ GRACZA WYŁĄCZNIE DLA CZYTELNIKÓW CD-ACTION!

Asura jest jedną z nowych ras dostępnych w Guild Wars Eye of the North. Pojawienie się tych małych, inteligentnych i władających magią istot było dla wszystkich nie lada zaskoczeniem.

Aby odblokować swojego miniaturowego Asurę, wykonaj poniższe kroki:
- Na ekranie logowania kliknij przycisk „Stwórz nowe konto lub dodaj klucz dostępu".
- Wprowadź klucz, który znajduje się poniżej.
- W panelu rozmowy gry wpisz komendę: /special
- Zabierz przedmiot z okna ekwipunku (*).

(*) *Miniaturowego Asurę może aktywować i otrzymać tylko jedna z postaci przypisanych do danego konta.*

Kod aktywacyjny znajdziesz na odwrocie pudełka z Cover DVD. Uwaga: kod jest spersonalizowany – nie udostępniaj go innym, zanim sam nie aktywujesz minipeta!



© 2005-2007 NCsoft, NC logo, PlayNC, *Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, Prophecies, Factions, Nightfall,* ArenaNet, *Lineage, Auto Assault* i/lub inne wymienione tutaj produkty firmy NCsoft są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy NCsoft. Wszystkie inne znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe są własnością ich twórców.

- Długo oczekiwana gra cRPG, w której główną bronią jest magia,
- nauka odpowiednich czarów wpływa na wygląd bohatera,
- dobro lub zło - sam decydujesz po której stronie staniesz,
- niespotykana do tej pory ilość questów i zadań pobocznych,
- dopracowana grafika i wciągająca fabuła,
- rozbudowany system gry wieloosobowej,
- polska wersja językowa.

DAWN OF MAGIC

„Nadszedł godny następca Diablo! Dużo magii, wartka akcja i rozwinięta fabuła. No i tryb gry online. Czego chcieć więcej od dobrego cRPG?"
www.gry.wp.pl

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

12+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY

CENEGA

DEEP SILVER

SKY FALLEN

HTTP://DOM.DEEPSILVER.COM

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

- PRODUCENT: STUDIO 5
- DATA PREMIERY: 2008?
- WWW.PLAYNC.COM/US/GAMES/AION/

CO NOWEGO W NCSOFT

ALLOR | GRA ZE SKRZYDEŁKAMI

AION

THE TOWER OF ETERNITY

Przepis na sukces jest w tym przypadku prosty. Po pierwsze, bierzemy świetny engine graficzny (z Far Cry'a), dzięki czemu wygląd gry ma przebijać wszystko, co ukazało się na rynku MMORPG-ów. Po drugie, wymyślamy świat. Dziwny, bo znajdujący się po wewnętrznej stronie kuli (w tym przypadku nie-ziemskiej). W dodatku pękniętej na dwie połowy w wyniku kataklizmu, który zniszczył tytułową Wieżę Wieczności scalającą glob. I z przejściami do Abbysu (efekt tego samego kataklizmu), z którego wyszli... ale o tym za chwilę.

Po trzecie, świat zaludniamy dwoma frakcjami (anioły Chun i demony Ma, choć nazwy mogą się jeszcze zmienić), które zbytnią miłością do siebie nie pałają, ale są na tyle „szare", że o sztywnym podziale na Dobro i Zło nie ma mowy. Po czwarte, dodajemy jeszcze kontrolowane przez komputer smoki (Yong – to właśnie te bestie z Abbysu) w roli strażników, by miał kto pomagać słabszej frakcji. Po piąte zaś, **dajemy wszystkim graczom skrzydła**, by mogli swobodnie się w tym świecie poruszać.

A skoro gracze będą mieli skrzydła, powinni mieć możliwość, by z nich skorzystać. Niby oczywiste, choć z początku latało się automatycznie i to tylko pomiędzy zdefiniowanymi punktami. Po E3 zmieniono jednak założenia i obecnie latać można już wszędzie, do czego dochodzi jeszcze niczym nieskrępowana walka w przestworzach.

Wspomniane wcześniej smoki to nie tylko strażnicy – będą także częścią **skomplikowanego systemu PvPvE** (czyli na nasze Gracz kontra Gracz kontra Środowisko), **który ma śledzić wszystkie poczynania tak pojedynczych graczy, jak i gildii oraz całych frakcji, a następnie na tej podstawie zmieniać świat i zachowanie strażników**, której rola nie będzie się ograniczała jedynie do pomagania słabszym – dostaną także własne cele do realizacji. Do tego twórcy zarzekają się, że każdy z serwerów będzie ewoluował w kierunku, jaki nadadzą mu swoimi działaniami gracze – i ponoć nie będzie się to ograniczało jedynie do odmiennych przedmiotów czy potworów.

Do tego trzeba dodać jeszcze **osiem grywalnych profesji** (z których ujawniono maga, wojownika, kapłana i zwiadowcę) oraz dużo większy nacisk położony na wykonywanie zadań, a nie – jak to zazwyczaj w koreańskich MMORPG-ach bywa – bezmyślne zabijanie hord potworów. A także sześcioosobowe drużyny z możliwością łączenia ich w większe rajdy oraz walkę wymagającą nie tylko odpowiednio wyszkolonych postaci, ale także dużej zręczności i szybkości od samych graczy.

Z najważniejszych informacji póki co **nie ujawniono tylko daty premiery**. Teoretycznie (tak podawano na E3) beta-testy miały się rozpocząć pod koniec zeszłego roku, by zdążyć z premierą do końca obecnego. Po targach postanowiono jednak dodać parę nowych rzeczy, co przynajmniej o pięć miesięcy opóźniło projekt. W chwili obecnej nikt już dat nie podaje. Szkoda, bo sam wygląd i walka w powietrzu wystarczą, by czekać na Aion z niecierpliwością, a przecież na tym się nie kończy! |CDA|

Gdzie masz skrzydełka?!

Prawy i sprawiedliwy vs. Czerwony Baron.

Po tym ciosie gość będzie do końca życia cienko śpiewał.

W PUDEŁKU Z GRĄ ZNAJDZIESZ PREMIEROWE OPOWIADANIE ANDRZEJA PILIPIUKA

fabryka słów

resident evil™ 4

WIĘCEJ AKCJI. WIĘCEJ NAPIĘCIA. WIĘCEJ STRACHU.

JUŻ WKRÓTCE NA PC.

18+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY

PC DVD ROM

99.90 PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

CENEGA

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

UBISOFT CAPCOM®

resident evil™ 4 © CAPCOM CO., LTD. 2005, 2006 ALL RIGHTS RESERVED. Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

- PRODUCENT: DESTINATION GAMES
- DATA PREMIERY: KOŃCÓWKA 2007
- HTTP://EU.PLAYTR.COM/EU/

CO NOWEGO W NCSOFT

ALLOR | KTO CHCE BANE'A?!

TABULA RASA™

Weteranom sylwetki Richarda Garriotta (albo Lorda Britisha) przedstawiać nie trzeba, podobnie jak dzieła, nad którym obecnie pracuje.

A ty się zlustrowałaś?!

Ale nie wszyscy mieli okazję poznać cykl Ultima, bo to bardzo stare dzieje. Jego pierwsza część ujrzała światło dzienne w roku 1980, a choć najdoskonalsza (VII) wydana została dwanaście lat później, dla wielu to nadal prehistoria, bo mówimy o latach 1992-1993. Nawet będąca pierwszym MMORPG-iem w obecnym tego słowa znaczeniu Ultima Online pojawiła się niewiele później (w 1997), w czasach gdy o stałym dostępie do Internetu mieszkańcy naszego pięknego kraju mogli jedynie pomarzyć. (O wydanych później częściach VIII i IX lepiej za wiele nie pisać, bo w porównaniu do VII był to już tylko krok wstecz; choć nie powiem, IX po wszystkich patchach wcale zła nie była...)

Co te wszystkie wspominki mają wspólnego z Tabulą Rasą? Otóż na czele produkującego ją studia Destination Games (takie małe nawiązanie do firmy stojącej za Ultimami – Origin Systems) stoi właśnie **Richard Garriott**! Obecny projekt jest jednak zupełnie nowym wytworem jego wyobraźni, bo prawa do serii Ultima nadal ma Electronic Arts (i do jej kontynuowania wcale się nie pali).

W dodatku wytworem **osadzonym w przyszłości**, choć przygotowanym z równie wielką dbałością o szczegóły. Sam Garriot mówi zresztą, że pracuje podobnie jak Tolkien – najpierw tworzy kompletny i spójny świat, a dopiero potem zabiera się za opowiadanie osadzonych w nim historii. I nie są to tylko czcze przechwałki.

Dość powiedzieć, że **na potrzeby projektu stworzono nie tylko historię, ale nawet zupełnie nowy, przypominający pismo obrazkowe język z własną składnią i gramatyką**. Nie jest to tylko bajer, bo Logos (jak go nazwano) będzie odgrywał bardzo ważną rolę także w fabule. Na nim oparto nie tylko przekazy historyczne pozostawione przez starożytne rasy, ale także zaklęcia – bo za jego pomocą można zmieniać rzeczywistość!

Na tym tle dość prosto wygląda zarys fabuły. Oto bowiem we wszechświecie przypominającym nasz pojawiają się tajemniczy obcy (Bane), którzy realizując swój plan pozbycia się innych ras (bo ludzie nie będą sami) z galaktyki, dotarli do pozycji!

Jak to w życiu bywa – jedni idąc na wojnę mają na ramieniu duszę, inni wyrzutnię rakiet.

Du ju spik Logos?

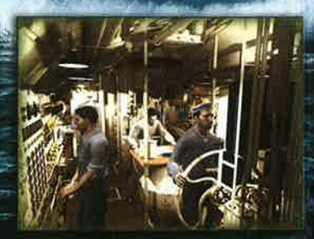
NAJLEPSZY SYMULATOR OKRĘTU PODWODNEGO NA ŚWIECIE

SILENT HUNTER 4
WOLVES OF THE PACIFIC

„SH4 będzie kolejnym krokiem naprzód w drodze do doskonałości."
CD-ACTION

Wyrusz na polowanie, do wyboru masz amerykańskie okręty klas: Tambor, P-Class, S-Class, Salomon, Gato oraz Balao.

Śmierć czai się w głębinach... bez litości poluj na jednostki nieprzyjaciela.



Innowacyjny system rozwoju załogi pozwoli Ci zwiększyć jej zdolności bojowe i siać postrach wśród przeciwnika.

Rzuć wyzwanie znajomym w trybie gracz kontra gracz, lub połączcie swoje siły w trybie wieloosobowym (do 8 graczy).

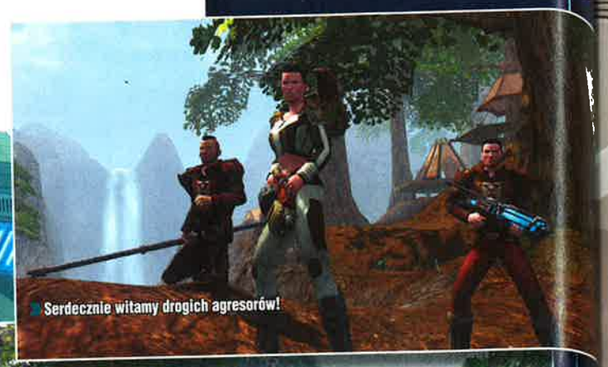
POLOWANIE ROZPOCZNIE SIĘ 13 KWIETNIA
★WWW.SILENTHUNTER4.COM★

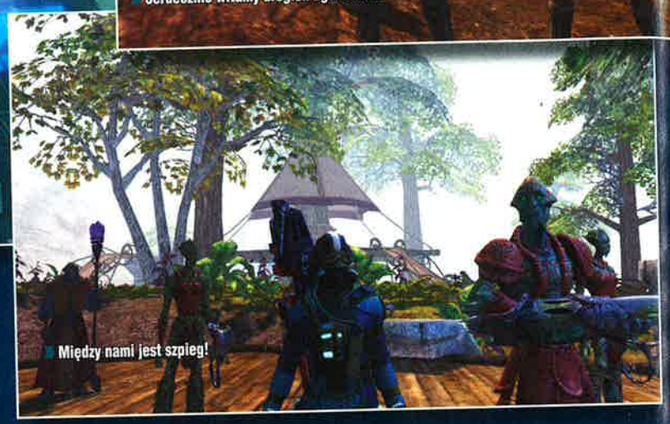
7+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
PC DVD ROM
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

CO NOWEGO W NCSOFT

To ja, Boba Fett. Ale cicho, sza – fuchę na boku odwalam, nie mówcie Lucasowi.


Serdecznie witamy drogich agresorów!


Między nami jest szpieg!

oznaczonej „Ziemia". Atak udał się całkiem nieźle, ale niedobitkom ziemian, wraz z pozostałymi rasami walczącymi z Bane, udaje się stworzyć organizację Allied Free Sentients (AFS). Razem zaś stają do ostatecznego starcia, w którym weźmie udział również gracz.

Co ciekawe, **choć jest to MMORPG, walka wygląda tu niemal jak w FPS-ie.** Można się chować za osłony terenowe czy kucać – i nie jest to tylko bajer, bo takie zachowanie ma, razem z przenoszonym ekwipunkiem i umiejętnościami, wpływ na celność. Co ciekawe, w dowolnym momencie mamy dostęp tylko do 2 umiejętności przypisanych przyciskom myszki (użycie broni oraz zdolności). Wszystkich umiejętności będzie – rzecz jasna – więcej, a gracz może je w dowolnym momencie podmienić. Widać, że ważniejsze ma być wykorzystanie terenu i działanie w grupie niż szybkie palce i żonglerka skillami.

Myślenie taktyczne przyda się także na poziomie drużyn. Pola bitew będą bowiem podzielone na strefy z punktami oporu – ich kontrola będzie dawała dostęp do nowych zadań i punktów wskrzeszeń (czy jak to zostanie oficjalnie nazwane). Co ciekawe (i bardzo ważne), **całą grę da się przy tym przejść solo**, bowiem poza żywymi graczami w Tabula Rasa będą również postacie kontrolowane przez komputer – i one również w tych wszystkich bitwach udział brać będą. I jeszcze na koniec opis walki PvP. Będzie ona możliwa, ale całkowicie opcjonalna. Zaatakować innego gracza da się jedynie wtedy, jeśli należy on do klanu (tutejszy odpowiednik gildii), z którym nasz jest w stanie wojny, co w sposób skuteczny i elegancki powinno oddzielić zwolenników PvP od graczy preferujących PvE.

Choć bitwy będą się toczyć w sumie na kilku planetach i księżycach, na walce się oczywiście nie skończy. **Rozbudowany system ekonomiczny** i możliwość tworzenia nowych przedmiotów to tylko wstęp. Bo jedną z najważniejszych rzeczy ma być **skomplikowana fabuła**, a od naszych decyzji i dokonanych wyborów moralnych zależeć ma znacznie więcej niż tylko liczba punktów doświadczenia i otrzymane nagrody.

Gracz ma się po prostu czuć jak ktoś ważny, a nie tylko kolejna z postaci, z których każda wykonuje dokładnie te same zadania. Jeśli to się Lordowi Britishowi uda, **będziemy mieli do czynienia z największym przełomem w MMORPG-ach od czasów WoW** i wprowadzonej przez niego prostoty otwierającej gatunek na początkujących!

Ale na tym dobre pomysły się nie kończą. Inną bardzo fajną rzeczą ma być **system klonowania postaci**, ściśle zresztą związany z jej rozwojem. Każda z dwóch wybieranych na samym początku profesji będzie dysponowała własnym drzewem wyboru specjalizacji. Przed każdym takim punktem (czyli mniej więcej co 5-10 poziomów) postać zostanie sklonowana, dzięki czemu będzie można bez obaw wypróbowywać różne warianty rozwoju bez potrzeby rozpoczynania gry od nowa.

A skoro już przy rozwoju jesteśmy – **dość ciekawie rozwiązana zostanie współpraca między graczami**. W przypadku działań grupowych punkty doświadczenia przyznawane za wykonanie zadania nie będą dzielone – po prostu każdy dostanie ich tyle samo niezależnie od tego, czy działał w grupie (zwanej squadem), czy solo. Wewnątrz drużyn będzie się także można porozumiewać głosowo bez potrzeby instalowania dodatkowego softu i martwienia się o serwer TS-a czy Venta.

Jeśli do tego dodać bardzo fajną grafikę i ogólną posuchę na rynku futurystycznych MMORPG-ów... cóż, do tematu na pewno jeszcze wrócimy, bo **Tabula Rasa zapowiada się naprawdę niesamowicie!** |CDA|

My się zBANEować nie damy!!!

ŚWIĘTUJ Z NAMI URODZINY SERII

KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ W MAJU!

Zobacz co się dzieje na www.kolekcjaklasyki.pl

NOWA, ULEPSZONA POLSKA EDYCJA POLSKA WERSJA PL

PORADNIK DO GRY GRY OnLine www.gry-online.pl

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

DOBRY ZAKUP GRY OnLine www.gry-online.pl

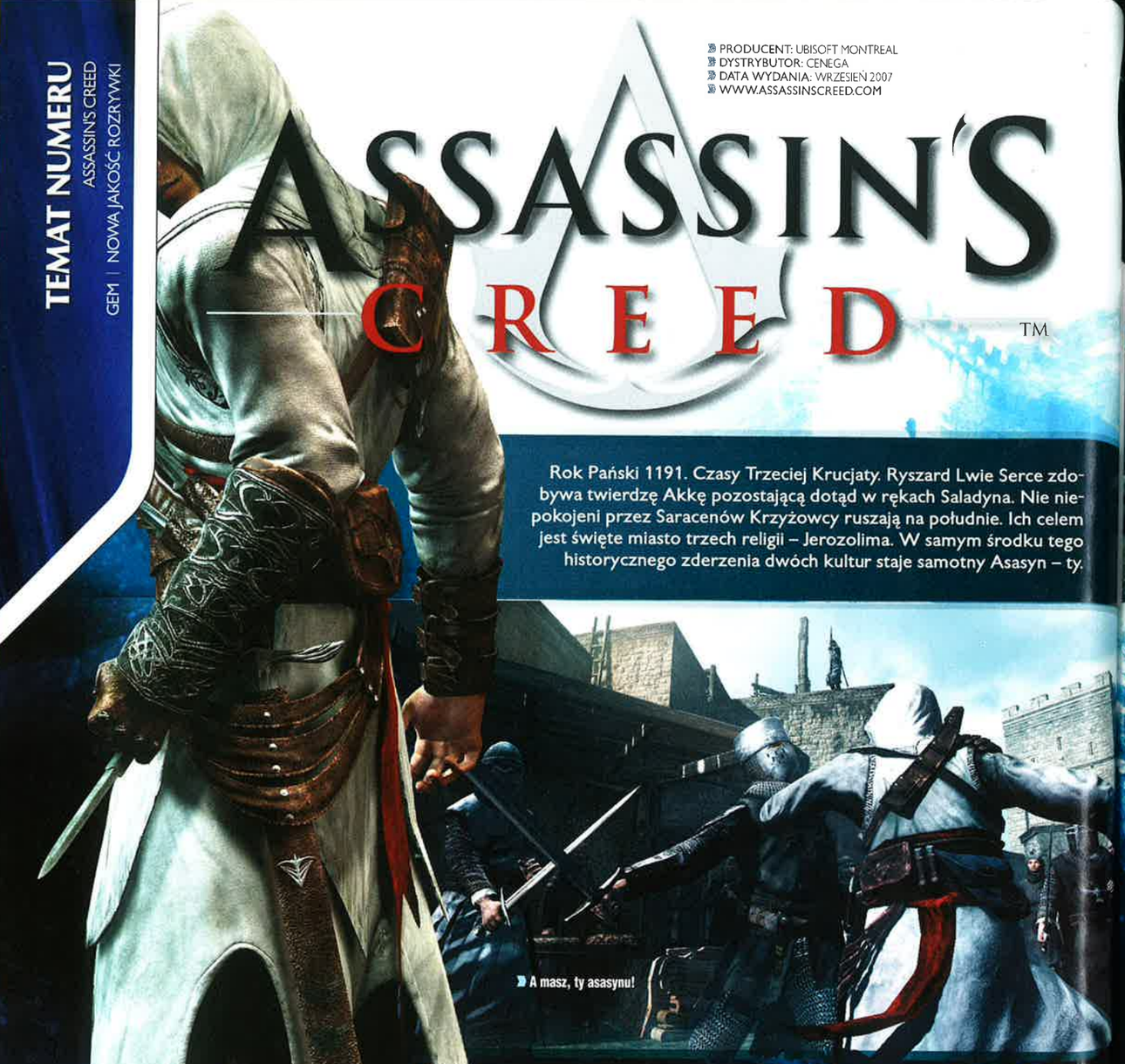
UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 24,90 PLN

Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- DATA WYDANIA: WRZESIEŃ 2007
- WWW.ASSASSINSCREED.COM

ASSASSIN'S CREED™

Rok Pański 1191. Czasy Trzeciej Krucjaty. Ryszard Lwie Serce zdobywa twierdzę Akkę pozostającą dotąd w rękach Saladyna. Nie niepokojeni przez Saracenów Krzyżowcy ruszają na południe. Ich celem jest święte miasto trzech religii – Jerozolima. W samym środku tego historycznego zderzenia dwóch kultur staje samotny Asasyn – ty.



A masz, ty asasynu!

Centralną postacią Assassin's Creed jest mężczyzna imieniem Altair (lub Altair). Poznajemy go w chwili, gdy jest Mistrzem Asasynów, a więc na samym szczycie w hierarchii bractwa – grupy ze znajdującej się w Syrii twierdzy Masyaf. Jego uzasadniona pewność siebie jednak zaczyna graniczyć z arogancją i sprawia, że staje się nierozważny. Kredo Asasynów – *„Nic nie jest prawdziwe. Wszystko jest dozwolone"* pojmuje jako zniesienie wszystkich zasad. Przestaje uznawać nauki swego mentora wierząc, że jest ponad nimi.

Skutki nie każą na siebie długo czekać. Altair zawodzi w swej najważniejszej misji – wyeliminowaniu przywódcy Krzyżowców Roberta de Sablé (ale także, jak wieść niesie, zdobyciu skarbu Templariuszy), wskutek czego zostaje pozbawiony wszelkich dóbr i zdegradowany do stopnia „Niewtajemniczonego" – najniższego w Masyaf. Mimo to zaufanie, jakim przez wszystkie lata darzył go Mistrz Asasynów – Al Mualim – było ulokowane właściwie. Wstrząs, który dla wielu byłby końcem, staje się dla Altaira nowym początkiem – szansą, by zrehabilitować się w oczach swego nauczyciela.

Altair Tajemniczy

Ubisoft stworzył Altaira jako tajemnicę, którą zgłębić mamy dopiero w trakcie gry i konsekwentnie milczy na jego temat. Właśnie dlatego jak dotąd nie tylko nie wiemy, kim tak naprawdę jest nasz bohater, ale nawet jak wygląda! Spójrzcie zresztą sami – na ilustracjach z gry jego twarz w mniejszym lub większym stopniu skryta jest w cieniu kaptura. Wydaje się młody, jednak określenie dokładnego wieku może być problemem. Podobnie jest, jeśli chodzi o jego życie osobiste – zdawać się może, że upłynęło w samotności, jednak w części materiałów pojawia się informacja, że ma żonę. Jakby zaś tych wszystkich znaków zapytania było mało, Altair nie zna też wcale rodziców – jest podrzutkiem przygarniętym i wychowanym przez nauczyciela (jego pełne nazwisko Altair Ibn'La-Ahad tłumaczy się jako „Altair, Syn Niczyj"). Nawet w udostępnionych nam przez Ubisoft szczegółowych materiałach na temat tej postaci brak

Ekspresowe golenie – ale nie gołeni.

klucza, który pozwoliłby ją odczytać. Pojawia się natomiast informacja, że Al-Tair to w języku arabskim „coś, co lata" (lub orzeł), a sam Altair to w rzeczywistości jedna z gwiazd w konstelacji Orła...

Altair Kluczowy

Pozostawmy jednak na chwilę naszego bohatera jemu samemu i skoncentrujmy na tym, co wiemy na pewno. Wiemy zaś, i podkreślają to sami twórcy – że **Asasyni w ujęciu Ubisoftu są kimś w rodzaju frakcji Keeperów z serii Thief.** Są więc strażnikami równowagi i – nieco paradoksalnie, biorąc pod uwagę powszechne skojarzenia – spokoju. **Ich nadrzędnym celem nie jest**

Pomiędzy Thiefem, Hitmanem oraz Prince of Persia.

więc wsparcie którejkolwiek z walczących stron, lecz zakończenie wojny znanej jako Trzecia Krucjata. W tym celu decydują się zlikwidować zdemoralizowanych przywódców zarówno Krzyżowców, jak i Saracenów, których działania podsycają zarzewia konfliktu.

Fizycznym eliminowaniem dziewięciu orędowników wojny (twórcy mówią, że potencjalnym celem może być każda historyczna osoba, jaka zmarła w 1191 roku, a więc raczej nie będzie wśród nich ani Ryszarda Lwie Serce ani Saladyna) zająć się ma zaś, w ramach odkupienia w oczach nauczyciela i braci, nasz Altair. Warto przy tym zauważyć, że już w trakcie gry Asasyni przekonają się, że istnieje trzecia siła – tajne bractwo podobne w swej istocie do ich własnego. Altair zaś okaże się postacią kluczową dla ich powodzenia lub klęski...

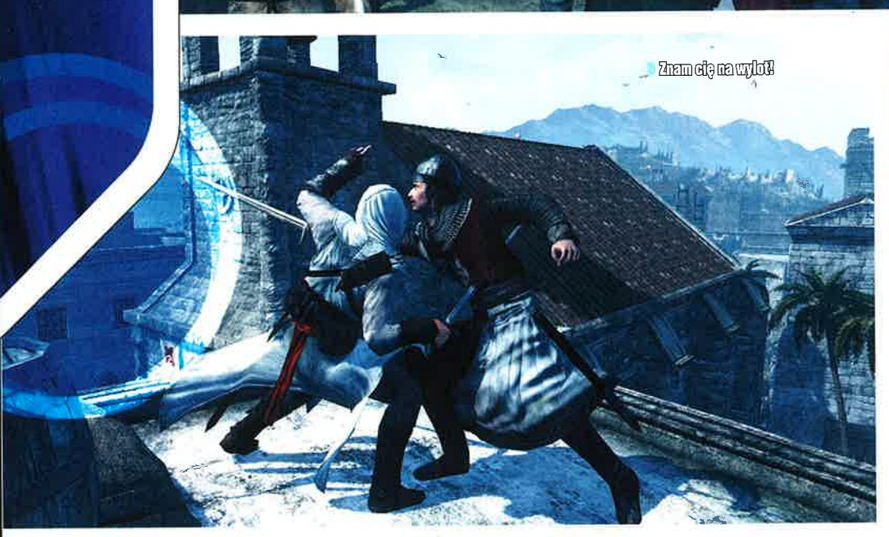
Altair Swobodny

Rozgrywka w ramach Assassin's Creed dzieli się z grubsza na dwie części. Pierwszą stanowią podróże po odtworzonej przez twórców na podstawie historycznych planów Ziemi Świętej. Assassin's Creed rozpoczyna się w twierdzy Masyaf na terenie Syrii i w zasadzie w tym

Asasyn

Asasyni – bądź, jak chcą inne źródła, Haszyszynowie – to sekta szyicka – skrajny odłam nizaryjskich Ismaelitów. Ich nazwę tłumaczy się jako „zjadacze haszyszu", ale także – wg innego źródłosłowu – „strażnicy twierdzy" (w domyśle: twierdzy Alamut, którą zamieszkiwali) lub wreszcie od imienia ich przywódcy czy może bardziej guru – Hasana ibn Sabbaha. To właśnie temu ostatniemu, zwanemu także Starcem z Gór dzięki indoktrynacji i narkotykom (haszysz, opium), ale także znakomitemu zorganizowaniu i szkoleniu udało się stworzyć bractwo, które stało się ucieleśnieniem grozy współczesnych i potomnych. Niektórzy historycy twierdzą, że to właśnie Asasyni stanowią wzorzec dla współczesnych terrorystów. Pewne jest, że od nich wzięło początek słowo „zabójca" w wielu językach Europy, na nasz grunt przeniesione jako „asasyn".

Asasyni wg Ubisoftu są kimś w rodzaju bractwa strażników równowagi i pokoju. Twórcy Assassin's Creed chętnie podkreślają ich powiązania z Zakonem Ubogich Rycerzy Chrystusa i Świątyni Salomona – Templariuszami. Obiecują też przy tym, że w odpowiedzi na pytania związane z tym zakonem rycerskim, w tym także czy jest prawdą, że Templariusze odnaleźli skarb ukryty pod Świątynią Salomona (ponoć Arkę Przymierza), znajdziemy w samej grze.



Assassin's Creed – trylogia

Informacja, że **Assassin's Creed jest pierwszą z trzech planowanych gier** serii, nie powinna być niespodzianką dla tych, którzy uważnie śledzą doniesienia ze świata gier. Nie sposób też już chyba mówić o tajemnicy w kontekście elementów science fiction, jakie przewijają się i w zwiastunach, i w wersji demonstracyjnej gry. Mowa o wzmiankach o „wczytywaniu informacji", „dostępie do pamięci komórkowej" czy „błędzie krytycznym", jakie wyświetlają się na ekranie w chwili śmierci bohatera. Wszystkie one wskazują na to, że historia Altaira to jedynie „genetyczne wspomnienie" postaci żyjącej współcześnie albo nawet – co bardziej prawdopodobne – w przyszłości! A jak potwierdzają sami twórcy, jedna, a być może nawet obie z kolejnych gier najpewniej będą się rozgrywać w zupełnie innej scenerii niż średniowieczny Bliski Wschód.

właśnie miejscu kończą się wybory twórców, a zaczynają – samego gracza. To dzięki założeniu **całkowitej swobody działania w świecie gry (to właśnie ono wymusiło już blisko cztery lata prac)**. Właśnie dlatego też domenę Assassin's Creed stanowią nie tylko zamknięte miasta, ale także, co ważne, obszar pomiędzy nimi. Ten ostatni, warto dodać, można będzie **swobodnie zwiedzać także przy użyciu wierzchowców**. Ma to znacznie o tyle, że w terenie istnieć mają zadania dodatkowe, dzięki którym Altair zdobywać będzie u okolicznej ludności dodatkowe informacje o podstawowych celach i zapewniać sobie późniejszą pomoc

w ich eliminacji. Mimo to nie ma w zasadzie wątpliwości, że **najwięcej czasu spędzać będziemy w miastach**. Te – Akka, Damaszek, Jerozolima – stanowią centra lokalnych społeczności. Akka w trakcie gry jest chrześcijańska, Damaszek – muzułmański, święte miasto trzech religii zaś – Jerozolima, pozostaje kotłem kulturowym.

Altair Instynktowny

Misje, jakie przyjdzie wykonywać nam w ramach kampanii single player Assassin's Creed (nawiasem mówiąc, **Ubisoft nie planuje stworzenia trybu multiplayer**), nie zawsze sprowadzać się będą do zabijania. Zawsze jednak wymagać będą zorientowania się w sytuacji, tu równoznacznego ze zbieraniem „wskazówek", które pomogą zaplanować i przeprowadzić akcję. Altair wykorzystywać ma w tym celu swe niezwykłe zdolności: nadludzką niemal sprawność fizyczną i szkolenie Asasynów – w tym umiejętność dostania się w zasadzie w dowolne miejsce w mieście (szerzej o tym aspekcie gry – za chwilę), i... kradzież kieszonkową, a ściślej historyczne rzezanie mieszków. (Właśnie od tego zajęcia pochodzi słowo „rzezimieszek".)

Intrygująco brzmi przy tym zapowiedź **wielu różnych sposobów, na jakie możliwe będzie przeprowadzenie samej akcji**. Podobać się także może obietnica wykorzystania niefizycznych talentów Asasynów, np. intuicji, dzięki której można będzie zdobyć kolejne „wskazówki", czy „instynktu zabójcy" pozwalającego zlokalizować cel w tłumie zgromadzonych ludzi. Dodatkowym znaczeniem ich istnienia, jak twierdzą twórcy, jest to, że pomagają nie zagubić się w żyjącym (ponoć) niezależnie od nas świecie Assassin's Creed.

Altair Skryty

Kolejną ze składowych stanowiących o niezwykłości całościowego doznania Assassin's Creed jest **tłum**. Tłum jako społeczność – jedno ze słów-kluczy – jakie powtarzają się regularnie w trakcie rozmów z twórcami gry – jest zarazem naszym najcenniejszym sprzymierzeńcem i najgorszym wrogiem. To dlatego, że Altair zdobył umiejętność wtapiania się weń – pozostawania niewidzialnym w grupie ludzi. **Skradanie się w Assassin's Creed polega jednak na czymś zupełnie innym niż w serii Thief czy Splinter Cell.** Z założenia Altair jest bezpieczny tak

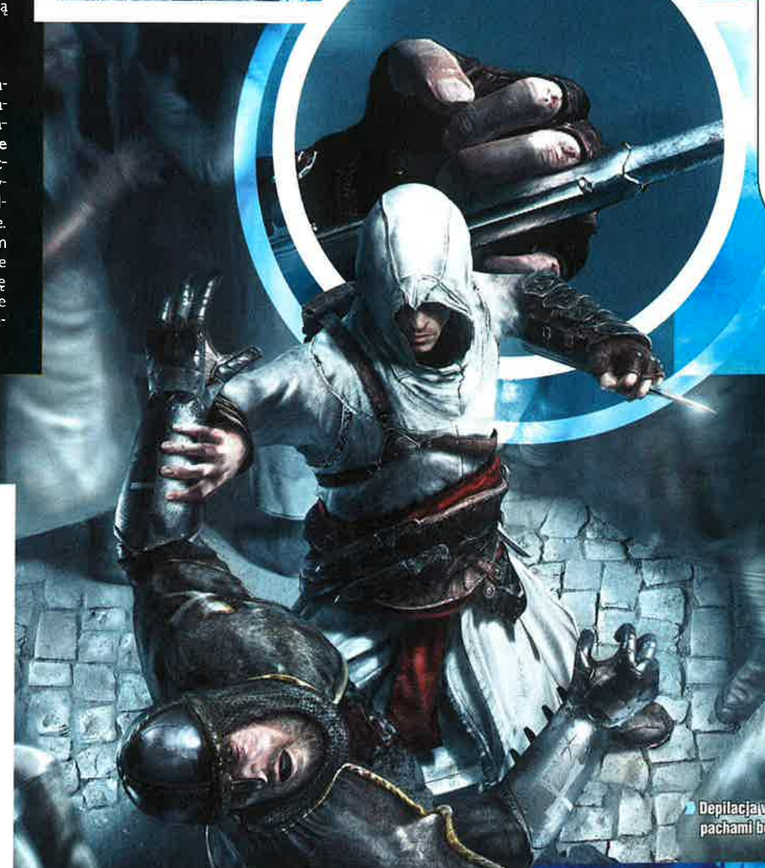
długo, jak długo zachowuje się w zgodzie ze społecznymi normami – chodzi, a nie biega, nie obnosi się z bronią i nie atakuje postronnych.

Właśnie dlatego **Altair wyposażony został przez twórców w dwa różne zestawy ruchów**. Pierwszy – normalny, w którym jego zachowania nie wzbudzają podejrzeń, on sam zaś pozostaje „niewidzialny". I drugi, w którym zdolny jest do heroicznych wyczynów, ale jego poczynania znajdują natychmiastowy oddźwięk w otoczeniu. Co przy tym ciekawe, poszczególne osoby lub grupy osób mogą – np. w ramach wdzięczności za wcześniejszą pomoc – zechcieć dopomóc Altairowi i nie tylko nie zaalarmują strażników, lecz postarają się go ukryć.

Altair Zabójczy

Prawdziwym sprawdzianem umiejętności Altaira jest jednak dopiero egzekucja planu i związana z nią nierozerwalnie walka. **Naszą podstawową bronią stanowi wąskie ostrze skryte w urządzeniu montowanym przy nadgarstku.** Wszystko wskazuje na to, że Asasyni uzyskują je w trakcie inicjacji – najpewniej specjalnego sprawdzianu wieńczącego ich szkolenie. Proces „implementacji" ostrza wymaga przy tym usunięcia palca serdecznego lewej ręki – właśnie w tym miejscu dzięki sprężynie wysuwa się ostrze. Naturalnie to przełomowe zdarzenie w życiu każdego Asasyna stać się ma, jak obiecują twórcy, także naszym udziałem.

Jego arsenał jednak jest znacznie szerszy. **Altair walczyć więc będzie również za pomocą miecza i sztyletów oraz kuszy i noży do rzucania.** Niestety nie wiemy jak dotąd, czy wykonując zlecenie będzie wyeliminować z broni dalekosiężnej głównych wrogów. Być może kodeks honorowy Asasynów (a przynajmniej prawda historyczna, wg której dokonywali zabójstw publicznie, często w kościołach i meczetach) wymagać będzie, by ofiara oraz świadkowie zdarzenia mieli pełną świadomość tego, kim jest jej nemezis. Zwłaszcza że trzecia faza misji – tj. ucieczka – ma stanowić bardzo ważny element doznania, jakim jest Assassin's Creed.



Altair Nieuchwytny

I rzeczywiście – niezależnie od umiejętności walki, a nawet istnienia dodatkowego „pancerza" zachowań obronnych, takich jak zdolność kontekstowych, wynikających z sytuacji zachowań, np. automatyczne zablokowanie kilku pierwszych potencjalnie śmiertelnych ciosów – **wszystkie egzekucje powinny kończyć się... ucieczką.** Nie tylko dlatego, że walka jest wiarygodna, a cios miecza zwykle ma kończyć starcie, lecz dlatego, że **właśnie w ucieczce leży główna siła Altaira – jego nadzwyczajna sprawność fizyczna.**

Same ucieczki – główny i najbardziej bodaj widowiskowy składnik zwiastunów Assassin's Creed, wzorowane są na zdobywającym popularność w ostatnich latach „parkourze" (czy freerunningu) i tak jak tam, nie ma w zasadzie limitów dla miejskich akrobacji. Stało się to możliwe dzięki technologii, w oparciu o którą powstaje gra, zakładającej, że **każdy obiekt większy niż dwa cale (5 cm) stanowić może punkt podparcia dla naszego Asasyna.** To sprawia z kolei, że możliwe staje się dotarcie w zasadzie w każdy punkt miasta – w tym także na najwyższe choćby dachy. **Kontekstowość zachowań zaś pozwala na nieograniczone w zasadzie interakcje ze światem gry!**

Skradanka lepsza i zupełnie inna od tych, które się dotąd pojawiły.

Leję na was!

Naturalnie nie oznacza to, że ucieczka będzie musiała się udać. Przeciwnie – **w indywidualną AI wyposażeni są nie tylko strażnicy, ale także postacie tła.** Dzięki niej każda reagować ma inaczej – odepchnięta kobieta zacznie wołać o pomoc, mężczyzna zaś sam gonić napastnika. A przecież czasem, jak twierdzą twórcy, wystarczy jedno potrącenie, by Altair stracił równowagę i...

Altair Żywy

Assassin's Creed **utrzymane jest w perspektywie trzeciej osoby**, a więc w widoku zza pleców Altaira. **Brak w nim, jak się zdaje,**

10 000 animacji ruchu, nowatorski system sterowania i walki.

elementów interfejsu – stan fizyczny bohatera zdradza tylko jego wygląd i zachowanie. Nie sposób też stwierdzić obecnie, w jaki sposób odbywać się będzie sterowanie. Wiadomo, że w wersjach konsolowych gry ma być ono przełomem samym w sobie. To dlatego, że oparto je na sposobie animowania tradycyjnych kukiełek i poszczególne przyciski „animować" mają – kontekstowo – całe strefy ciała: głowę, ręce, nogi. Te łączą się naturalnie z ruchem postaci i dodatkowym przyciskiem „wzmacniającym" każdą z poszczególnych akcji i ogromną liczbą akcji kontekstowych, wynikających z nieograniczonych ponoć możliwości interakcji ze światem gry. Słowa te potwierdza istnienie **ponad 10 tys. animacji bohatera** (dla porównania Prince of Persia: Sands of Time – gra uznawana po dziś dzień za znakomicie animowaną, miała ich 500). Z drugiej strony, jasne się staje, co mają na myśli twórcy, gdy mówią o niezbędnym zautomatyzowaniu pewnych zachowań Altaira – w tym walki.

Altair Piękny

Assassin's Creed zbierał już nagrody za formę – zarówno za elementy przygotowane uprzednio (pre-rendered), np. zwiastuny, jak i grafikę generowaną w lot. I rzeczywiście – trudno nie pochylić się z uznaniem nad twórczością grafików Ubisoftu, którzy zdołali nie tylko odwzorować miasta Ziemi Świętej (Akka, Damaszek, Jerozolima stworzone zostały na bazie rycin z czasów Trzeciej Krucjaty), ale także – dzięki specyficznej palecie barw – oddać temperaturę pustynnego południa. A wreszcie – za sprawą zmiękczenia krawędzi obiektów – nadać całości klimatu perskiej baśni.

Jeśli natomiast o ścieżkę dźwiękową chodzi, jej kompozytorem jest **Jesper Kyd** – zdobywca nagrody BAFTA za udźwiękowienie gry Hitman: Blood Money. Niestety o oprawie audio wiadomo jedynie tyle, że tak jak w filmach dopasowywać się ma do tempa akcji, a nie – jak zazwyczaj w grach komputerowych – do jej miejsca. Sami twórcy twierdzą przy tym, że żadna ze składowych nie będzie dominować nad innymi – mają tworzyć harmoniną całość, która stanowić ma zupełnie nową jakość.

Altair Wieczny

Nie ma zatem wątpliwości, że Assassin's Creed jest tytułem ważnym nie tylko dla jego twórców. Ambicje studia Ubisoft Montreal – twórców pierwszych gier serii Splinter Cell i Prince of Persia – tłumaczą zresztą najlepiej oni sami mówiąc, że motto Asasynów odnosi się także do ich dzieła. Jest tak rzekomo, gdyż w Assassin's Creed nieprawdziwe jest to wszystko, co wiemy o grach action-adventure czy szerzej – grach komputerowych. To zaś dlatego, że dopiero teraz stało się możliwe stworzenie doznania na miarę gracza, tj. takiego, w którym to właśnie on ma decydujące słowo w kwestii rozgrywki, to jemu „wszystko jest dozwolone". Jeśli zdołają dotrzymać obietnicy – Assassin's Creed stanie się dziełem kultowym, na zawsze już stanowiącym punkt odniesienia dla twórców i graczy.

Ale kiedy konkretnie to nastąpi, to nadal słodka tajemnica twórców... W każdym razie mówi się całkiem poważnie o **wrześniu tego roku**. To będzie jesień: Wiedźmin, Crysis i Assassin's Creed... Ha! |CDA|

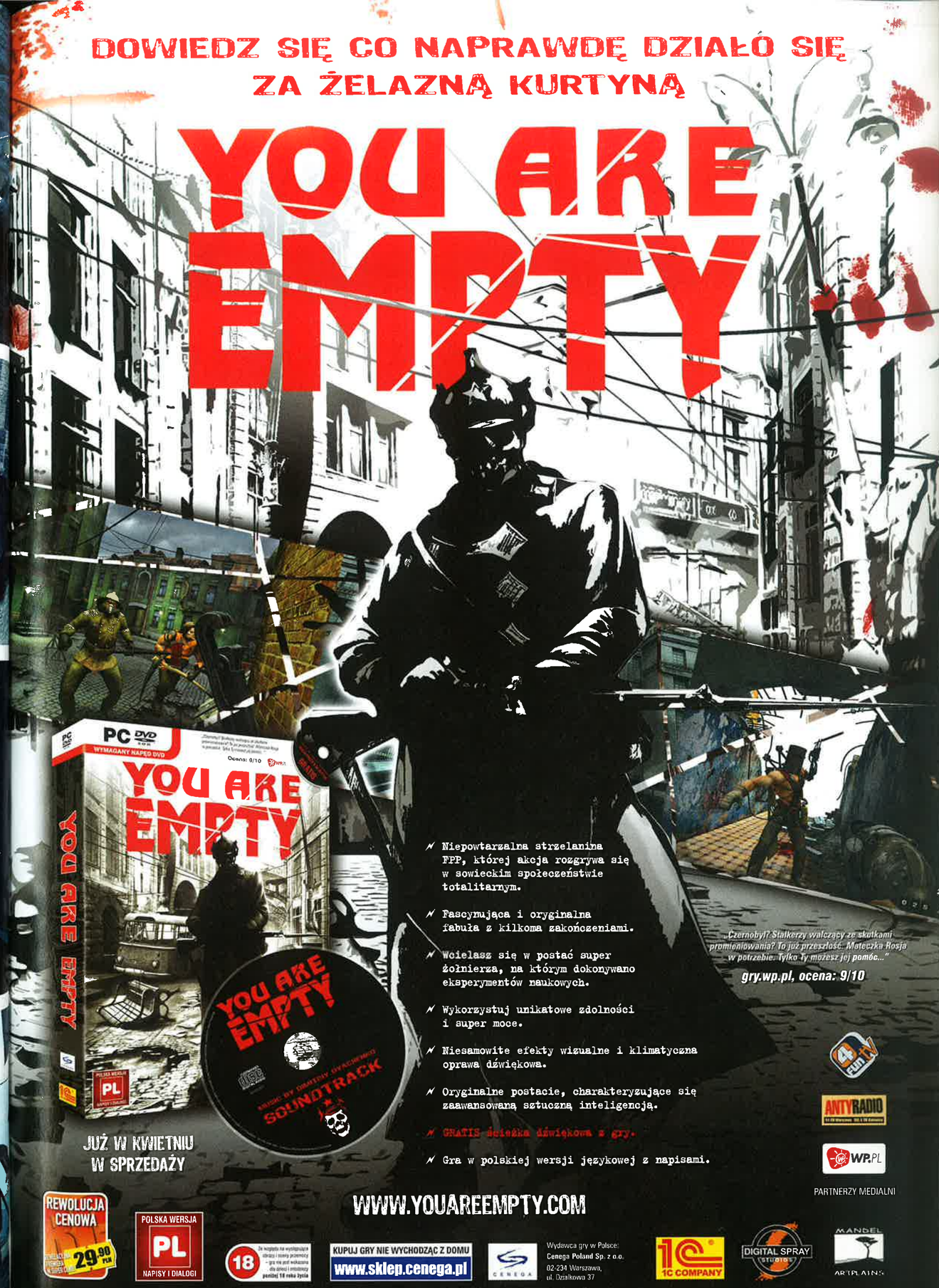
Niewidzialny imam

Machina promocyjna Assasin's Creed jako nowego wielkiego dzieła Ubisoftu pracuje już pełną parą. Jednym z wyrazistszych przejawów jej działania jest planowana na październik premiera powieści nawiązującej do gry. Ta napisana przez Stevena Barnesa i zatytułowana 'Assassin's Creed Book One: The Invisible Imam' opowiadać ma o wcześniejszych losach Altaira i Sk-i. Warto dodać, że imam to arabski przywódca religijny (ciekawe), sama powieść liczyć ma 384 strony, my zaś liczymy na literaturę nieco wyższych lotów niż standardowe „Wrota Baldura" i „Świątynie złych zywiołów".

Stary, to nowy rekord miasta – 9,98 na setkę!

DOWIEDZ SIĘ CO NAPRAWDĘ DZIAŁO SIĘ ZA ŻELAZNĄ KURTYNĄ

YOU ARE EMPTY



- Niepowtarzalna strzelanina FPP, której akcja rozgrywa się w sowieckim społeczeństwie totalitarnym.
- Fascynująca i oryginalna fabuła z kilkoma zakończeniami.
- Wcielasz się w postać super żołnierza, na którym dokonywano eksperymentów naukowych.
- Wykorzystuj unikatowe zdolności i super moce.
- Niesamowite efekty wizualne i klimatyczna oprawa dźwiękowa.
- Oryginalne postacie, charakteryzujące się zaawansowaną sztuczną inteligencją.
- GRATIS ścieżka dźwiękowa z gry.
- Gra w polskiej wersji językowej z napisami.

„Czernobyl? Stalkerzy walczący ze skutkami promieniowania? To już przeszłość. Mateczka Rosja w potrzebie. Tylko Ty możesz jej pomóc..."
gry.wp.pl, ocena: 9/10

JUŻ W KWIETNIU W SPRZEDAŻY

REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN

POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI

18

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

WWW.YOUAREEMPTY.COM

PARTNERZY MEDIALNI

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37

1C COMPANY DIGITAL SPRAY STUDIOS MANDEL ARTPLAINS

© 2007 1C Company. Opracowane przez Mandel ArtPlains i Digital Spray Studios. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PIEKŁO W WIETNAMIE!

★★★★★

Misje oparte na rzeczywistych wydarzeniach, takich jak słynna ofensywa Tet i walki o miasto Hue.

★★★★★

Dynamiczna, emocjonująca rozgrywka - poczuj co to znaczy walczyć na obcym terenie przeciwko doświadczonym partyzantom.

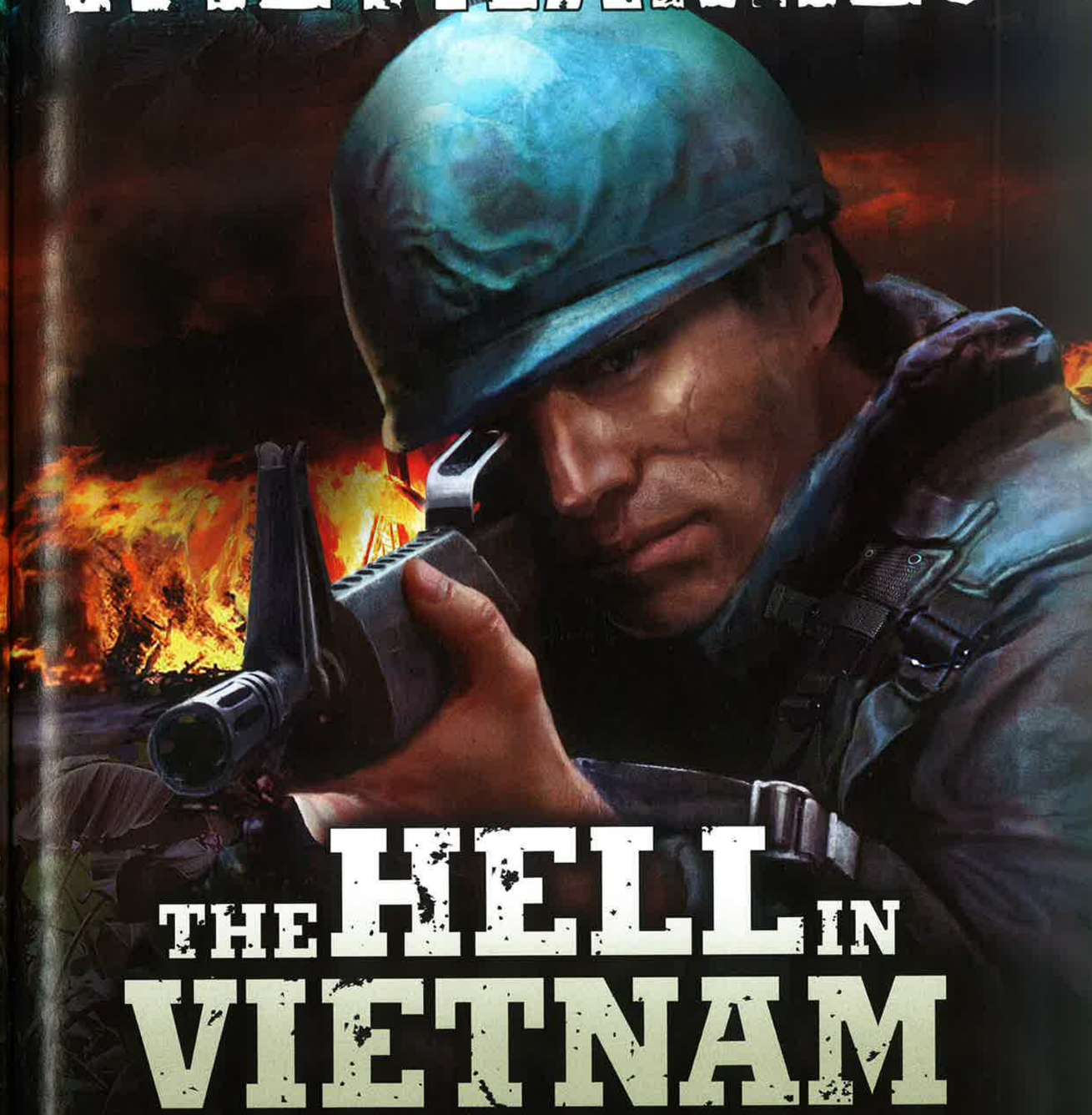
★★★★★

Dokładnie odwzorowane uzbrojenie armii amerykańskiej - M16 A1, granatnik M79 CAW, M14 i wojsk wietnamskich - AK-47, pistolet maszynowy PPsh 41, wyrzutnia rakiet RPG-7.

★★★★★

Zobacz bujną, zwrotnikową dżunglę wiernie przekazującą klimat wojny wietnamskiej.

Wietnam, rok 1967. Zostajesz powołany do grupy komandosów specjalnie wyszkolonych w zakresie dywersji, sabotażu, łączności i zadań wywiadowczych. Wykorzystując przewagę technologiczną wojsk amerykańskich stań się zagrożeniem dla wroga na jego własnym terytorium.



THE HELL IN VIETNAM

JUŻ W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI!

POWERED BY CHROME ENGINE

PEŁNA POLSKA WERSJA

City Interactive

gameON

19,99 zł

WWW.CITY-INTERACTIVE.COM

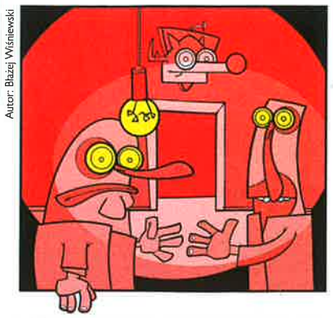
© 2007 City Interactive sp. z o.o. THE HELL IN VIETNAM jest znakiem handlowym City Interactive sp. z o.o. Produkt używa silnika Chrome® na licencji Techland©, Chrome oraz logo Chrome są znakami handlowymi Techland.

Arcade..... 2	Przygodowa.... 1	Sportowa..... 1
Hack'n'slash.... 1	RTS..... 1	Symulator..... 2
Polonizacja 2	Sim..... 2	

STATYSTYKA:
ZRECENZOWANO
12 GIER

GAME WALKER

Taaaa... 12 gier. W tym 2 polonizacje. Ech, widać, że zaczyna się zastój, jak to zwykle wiosną. Cóż, trzeba to przeżyć po prostu...



Autor: Błażej Wiśniewski

Wladimir Niszow, rosyjski rysownik marzący o publikacji swoich prac, zostaje odprawiony z kwitkiem z kolejnej redakcji ponieważ jego rysunki są zbyt niszowe.

Alien Shooter: Vengeance

Od Siekiery: Zaskakująco smakowity relaksator. Tak bezmyślnej i przyjemnej rzeźni nie było od czasu pierwszego Serious Sama. Dobry i budżetowy – a co za tym idzie – tani tytuł, który ma szansę spodobać się nie tylko emerytom pamiętającym czasy Alien Breeda.

Mac Abra: Ja jestem zdecydowanie na tak. Polecam.
Smuggler: Jak widać, nie trzeba fizyki, engine'u HL3 i milionów dolarów budżetu, by wysmażyć grę, w którą fajnie pograć (szczególnie po ciężkim dniu w pracy/szkole). Bezmyślna rezanina, fakt, ale jak relaksuje...
Ghost: Relaksują to filmiki u Gema, których nie chce pokazać, bo nie ma kodeków.
eld: Albo ma, ale nie chce pokazać i udaje, że nie ma. Egoista!
gem: Wolę myśleć, że mam silne wrodzone poczucie własności. I że Czarny Iwan to zdemenciały socjopata, czemu bez wątpienia da wyraz w kolejnej wypowiedzi...
Czarny Iwan: Zaskakująco miła gierka dla całej rodziny, nawet dla babci. Idealna na niedzielne popołudnie.
Qn`ik: A nie mówił?
eld: Tak mi się przypomniało, że grałem w demo. Dałbym tak z 4, góra 5, bo gra słaba i mocno przeterminowana. Ocena w recenzji to musi być jakiś spóźniony dowcip na 1 kwietnia. Chyba że ktoś ma skalę ocen 7-10.
Smuggler: Ktoś dał w tym numerze strzelaniu do kurczaków ocenę 7. :P
Allor: Ale to był drób, paniał?
Mac Abra: Z tego, co wiem, ta wersja gry nie ma dema, grałeś w całkiem innego Aliena... Czemu mnie to nie dziwi? :)
CormaC: No, mówiłem Eldowi, że pewnie grał w demo „jedynki". Tak czy inaczej tego też nie ruszę, bo po co? Mam Football Managera 2007 i oprócz odrobiny tlenu i jedzenia nic mi do szczęścia potrzebne nie jest.
eld: Dziwne. Grałem miesiąc temu w grę o takim samym tytule i tak samo wyglądającą i TO NIE JEST TA SAMA GRA? Wow!
Mac Abra: Może i grałeś – ale wątpię, czy to było demo. Swoją drogą, ty grasz w cokolwiek innego niż WoW i to, co musisz zrecenzować?! Szok!!!
Allor: Jak widać, wiosna idzie, ludzie sobie miło do oczu skaczą – sielanka!

Gatunek:	zręcznościowa
Podobne do:	Alien Breed: Tower Assault, Shadowgrounds
Wymagania:	Win XP, procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	7+
Strona w CDA:	068

DOBRA HUTA

Siedząc ostatnio przy konsoli – przyznaję, zdarza mi się zdradzić PC – zacząłem się zastanawiać, w czyje (w sensie – przez kogo stworzone) gry gram najchętniej i najwięcej. Do pierwszej trójki trafił oczywiście Rockstar (GTA, Warriors, Bully i... Table Tennis) oraz EA (przy liczbie ich tytułów to nieuniknione), czołowe miejsce jednak przypadło japońskiej firmie Capcom. To rzeczywiście wydawca wyjątkowy – wszystkie jego produkcje to tytuły bardzo grywalne, zwykle zręcznościowe, ale w inteligentny sposób, większość bazuje na oryginalnych pomysłach, a tylko niektóre to sequele itd. A nawet jeśli w katalogu Capcomu trafi się już jakiś tasiemiec, jest on zwykle naprawdę udany. Wielka szkoda, że spośród wielu świetnych, często naprawdę wyjątkowych produkcji tej firmy (Viewtiful Joe, Killer 7, Okami, Monster Hunter, Ultimate Ghosts'n'Goblins) tylko niektóre trafiają na PC (polecam szczególnie Resident Evila 4 i Devil May Cry'a 3). Żeby naprawdę poznać smak tych gier, trzeba mieć konsolę i to raczej tę firmy Sony. Jeśli jednak macie okazję w nie zagrać, polecam – logo Capcomu gwarantuje dużą miodność.

CAPCOM

Ghost

Jak piraci robią Allegro w trąbę

Ponieważ jako kolejna osoba w redakcji oglądam serial „Prison Break", postanowiłem kiedyś sprawdzić, czy można kupić jakieś gadżety związane z tym serialem na Allegro. Jak się okazało, jest ich tam trochę. Głównie koszulki i plakaty, choć są też instrukcje robienia papierowego żurawia, domeny internetowe związane z tytułem serialu i inne. Ale co mnie niemile zaskoczyło – jest też całkiem sporo pirackich kopii tego serialu. Zarówno odcinków, jakie pokazał Polsat, jak i tych emitowanych w amerykańskiej telewizji.

A co mnie jeszcze bardziej niemile zaskoczyło, to fakt, że ściągalność tego typu aukcji na Allegro jest słabiutka. Przez jakiś czas przyglądałem się temu procederowi i zauważyłem, co robią piraci, aby uniknąć kar od Allegro. Mianowicie umieszczają aukcje z piratami z opcją „Kup Teraz", przy czym robią to w godzinach wieczornych, kiedy większość pracowników Allegro jest już w domach – i kończą ją przed północą odwołując wszelkie złożone oferty. Na drugi dzień pracownik Allegro przychodzi do pracy, zagląda i widzi, że aukcja nie trwała nawet jednego dnia, nikt nic nie kupił, a użytkownik sam bez ostrzeżenia ją zakończył. I nie zwraca uwagi na to, że po złożeniu oferty w aukcji z opcją „Kup teraz" wystawiający otrzymuje dane od razu, że potem ugaduje się już poza Allegro z licytującymi. Nie widzi również tego, że niektóre osoby wystawiają w ten sposób aukcje regularnie co parę dni. Czasem czytam komunikat, że „Aukcja numer xxx została usunięta przez pracownika Allegro", zdecydowanie rzadziej widzę, że konto takiego użytkownika zostało zawieszone. Niestety częściej zauważam, że aukcja została zakończona, a sam użytkownik – bez żadnych konsekwencji – za parę dni wystawia identyczną. Mam nadzieję, że tekst ten przeczytają właściwe osoby i wyciągną odpowiednie wnioski.

Il-2 Sturmovik 1946

Od Pepina: Wobec ogólnej bryndzy na rynku symulatorów sensowna propozycja dla nowego pokolenia graczy, którzy nigdy wcześniej nie grali w Sturmovika. Pewnie nada się też dla kolekcjonerów, bo korzystanie z wersji zintegrowanej na jednym DVD jest o niebo wygodniejsze niż mozolne wgrywanie po kolei wszystkich dodatków. Poza tym gra ta zelektryzuje tylko garstkę najbardziej zatwardziałych fanatyków Sturmovika.

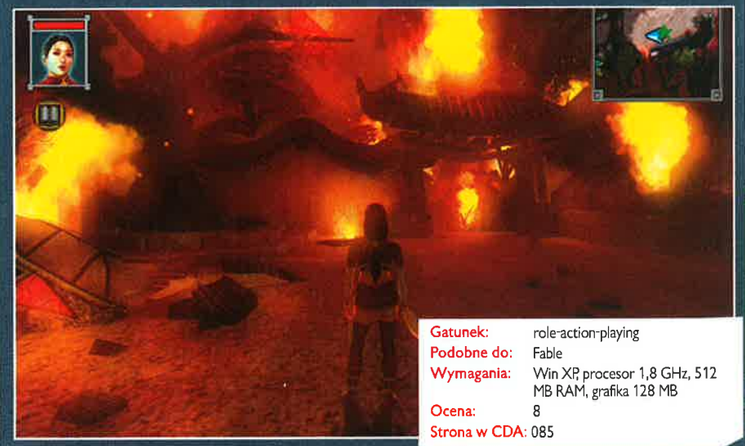
Mac Abra: Gratka dla fanów alternatywnej historii (wojna w 1946 nadal trwa) i niemieckich wunderwaffe (acz nie tylko niemieckich). Można bowiem polatać kilkoma niemieckimi maszynami, które projektowano pod koniec II wojny. I gdyby weszły do użycia...
eld: A gdyby weszły do użycia te wszystkie wynalazki na U-Bootach... to nie jestem pewien, czy by bomba atomowa pomogła.
Hut: To w 1946 roku była jeszcze wojna?
Czarny Iwan: Alternatywna tak.
gem: Zadanie domowe na dziś, Iwan. Sprawdź datę zakończenia drugiej wojny światowej... na Pacyfiku.
Qn`ik: Przy okazji – historycy sprzeczają się ponoć, jak długo trwał pokój na całej Ziemi po zakończeniu drugiej wojny. Najwięksi optymiści stawiają nawet na kilkanaście dni, ale realiści twierdzą, że nie było go wcale...
Ghost: A gdyby jeszcze oddać pod dowództwo MacAbry wojska pancerne, a pod komendę Elda U-booty, to i Gwiazda Śmierci nie miałaby szans.
Allor: Chyba że Gem byłby pilotem TIE Fightera...

Gatunek:	symulator
Podobne do:	Il-2 Sturmovik, European Air War, Microsoft Combat Flight Simulator
Wymagania:	Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena:	6
Strona w CDA:	076

Jade Empire: Special Edition PL

Od gema: Spolszczenie kinowe z wdziękiem spełniające podstawową funkcję, tj. tłumaczące „na nasze" te wszystkie obco brzmiące wypowiedzi, a przy tym – dzięki temu, że zmienione zostały wyłącznie podpisy – niezakłócające rytmu opowieści. Zdarzają się naturalnie tu i ówdzie drobne „problemy z dubbingiem", niemniej całość naprawdę może się podobać.

Mac Abra: A dodawszy do tego całkiem sympatyczną zawartość pudełka...
Qn`ik: ...oraz fakt, że to naprawdę przednia gra – możemy szczerze polecić.
CormaC: My też polecamy.
gem: My, jak „My, CormaC"?
Czarny Iwan: Nie, M jak miłość.
eld: I MY, którzy nie załapali się na edycję kolekcjonerską.
Smuggler: Tak zwani „bracia śpiący". :)



Gatunek:	role-action-playing
Podobne do:	Fable
Wymagania:	Win XP, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena:	8
Strona w CDA:	085

Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby

Od Huta: Fabuła zerżnięta z Piratów z Karaibów, rozgrywce najbliżej do Sid Meier's Pirates, ale choć Piraci Nowego Świata 2 nie są zbyt oryginalni, gra się całkiem nieźle – szczególnie w morskie bitwy!

Czarny Iwan: Podobno w trzeciej części Piratów z Karaibów też mają być nieźle.
Mac Abra: Hm, gra ekonomiczna zmieniła się w grę akcji? Cóż, tendencja do upraszczania gier, by trafić do jak najszerszego grona odbiorców, jak widać, nadal silna. Nie żebym narzekał... ale troszkę szkoda.
Smuggler: Z całym szacunkiem, wolę pograć w Pirates! Sida...
Gem: ...Na PSP, yarr!
Qn`ik: Na Amidze!
CormaC: Na deskę z Amigą, harr!
Ghost: Morskie bitwy wyglądają najlepiej na papierze w kratkę na jakiejś nudnej lekcji. :P
eld: A Ghost dalej powtarza drugą klasę!

Gatunek:	zręcznościowa
Podobne do:	Sid Meier's Pirates!
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 256 RAM, grafika 128 MB
Ocena:	7
Demo:	03/07
Strona w CDA:	064

RETRO-ACTION CDA 08/99

Standardowa cena, liczba stron (132) i CD (2). Die Hard Trilogy jako pełna wersja gry i jedna z paskudniejszych okładek w historii CDA. I nie dlatego, że mamy coś przeciwko Gibsonowi grającemu Bravehearta – ale dlatego, że fotka, z której zrobiliśmy okładkę, miała stanowczo zbyt niską rozdzielczość. Wtedy nam to specjalnie nie przeszkadzało, ale dziś aż mnie odrzuca...

Dobra, mniejsza o okładkę. Popatrzmy na zawartość: 10 zapowiedzi, 5 betatestów (!), 22 recenzje (ech...). Ale zacznijmy od newsów: w Microsofcie wytropiono piratów, którzy opylali miesięcznie 15 000 lewych kopii produktów Małomiękkiego (sam sprzęt do powielania wart był 1,5 mln $). Aliens vs. Predator na stanowcze żądanie graczy został upatchowany – dodano możliwość zrobienia save'a w obrębie misji. Coraz głośniej o Deus Ex. Twórcy Postala mówią coś o zupełnie innej grze w podobnym klimacie – Flesh & Wire (na szczęście nie powstała). Będzie TR4 i Final Fantasy IX. Sid Meier pracuje nad trzecią częścią Cywilizacji. Twórcy Unreala są pod wrażeniem możliwości oferowanych przez kartę Voodoo 3 (jej wytwórcom nic to jednak nie pomogło). Diablo 2 się robi i zrobić nie może, ale ponoć 70% gry już stworzono. Alone in the Dark 4 – to już pewne, gra powstanie. W pierwszym dniu sprzedaży FF8 w Japonii nabywców znalazło 2 200 000 egz. Na konsole, bo PC-towa konwersja ciągle się robi. Zaczyna się mówić o symulacji współczesnego żołnierza na polu bitwy – robocza nazwa: Flashpoint. Znów pojawiają się plotki o filmie na motywach Tomb Raidera. Na PC ma się pojawić Metal Gear Solid. Trzecia część Carmageddonu nazywać się będzie Carmageddon: Death Race 2000. Lista najlepiej sprzedających się gier w USA: Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast, Roller Coaster Tycoon, SimCity 3000, Civ: Call to Power. W Ion Stormie kolejne przepychanki, w efekcie których dwaj współwłaściciele zostają wyrzuceni z pracy przez Johna Romero. Nie wróży to dobrze Daikatanie... Najnowszy Pentium III osiąga zawrotną szybkość 550 MHz. Premiera gry Gothic przełożona na początek przyszłego roku.

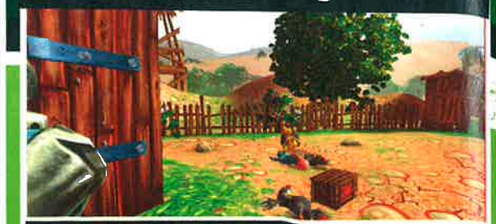
W zapowiedziach tym razem sporo znanych gier: Age of Empires II, Legacy of Kain: Soul Reaver, Planescape Torment, Rainbow Six: Rogue Spear, Star Wars: Call of the Force, Imperium Galactica 2, Rally Championship...

Bet wprawdzie sporo, ale komu dziś mówią cokolwiek tytuły, takie jak After, Amerzone, Outcast, Re-Volt, Pharaoh? Pewnie niewielu. A taki Outcast był kiedyś wielce oczekiwany, bo jego twórcy twierdzili, że wskutek zastosowanej technologii (voxele) uzyskali jakość grafiki porównywalną z tą generowaną za pomocą akceleratorów – na komputerze ze zwykłą kartą graficzną. No, troszkę jednak przesadzili z samochwalstwem...

W recenzjach też obrodziło – jest tylko jedna gra zdecydowanie słaba (2/10), kilka takich sobie, a reszta to tak od 7 w górę. Swoją drogą, TR2: The Golden Mask dostał TYLKO 7, co jak na tamte czasy (i grę z Larą) było szokiem dla graczy i fanów. Z hitów – Settlers 3 (9/10), przygodówka Discworld Noir (9/10 + znak jakości), Jeff Gordon XS Racing (9/10), Hidden & Dangerous (9/10 + znak jakości), Braveheart (9/10 – chyba jednak autora – Yasia – ciut poniosło), Mechwarrior 3 (9/10 + znak jakości). Heh, jest i Descent 3 (pamiętacie „grafika lepsza niż w Descencie"?) – 8/10.

W Śwince – stare Settlers oraz Battle Isle 2. Potem wywiad z załogą rajdową sponsorowaną (m.in.) przez CDA i lubiącą gry komputerowe. Chłopaki chwalą Colina McRae. Tamże reportaż z turnieju koszykarskiego także sponsorowanego przez CDA. Na Luzie, Scena, Pomocna Dłoń, Action Net, potem ok. 8 stron o użytkach. Później obszerny przegląd kart graficznych bazujących na high-endowym wówczas układzie Riva TNT 2 Nvidii. Ceny w granicach 800-1200 zł, a osiągi? Najlepsza (i najdroższa) wyciągała w Quake'u 2 w 1600 x 1200 prawie 27 klatek, a w 3D Mark'99 jakieś 2700 pkt. Przypomnijmy parametry: 32 MB RAM-u, GPU ok. 150 MHz. Warto zauważyć test monitora LCD 15" – rozdzielczość natywna 800 x 600 (za 5500 zł... ale rok wcześniej taki monitor kosztował 4x tyle). Zacytuję przesmaczny fragment: (przy rozdzielczości 800 x 600) „zniekształcenia i rozmycia są na tyle małe, że PRAWIE (podkreślenie moje – Smg) nie przeszkadzają". Na koniec AR i Tipsy – i na tym CDA 08/99 się kończy.

Redneck Kentucky i Nowa Generacja Kurek



Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Kurki Wodnej?
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika GeForce 3/Radeon 7500
Ocena: 7+
Demo: 03/07
Strona w CDA: 080

Od elda: Ktoś miał szatański pomysł z wykorzystaniem silnika Unreal w celu zrobienia klonu Kurki Wodnej. Ale wyszło całkiem dobrze. Ot, taka bezstresowa nawalanka.

Smuggler: Unreal i kurczaki... Brzmi kretyńsko, ale wbrew pozorom gierka naprawdę sympatyczna.
Mac Abra: O ile naturalnie nie oczekujesz nic więcej ponad rozwalankę oprawioną w ładną grafikę.
Hut: Nie wyobrażam sobie rasowego gracza, który mógłby oczekiwać więcej. No bo czego więcej? Jeszcze więcej rozwalanki?
CormaC: Dwie rozwalanki.
gem: Zadanie domowe na dziś, Hut. Sprawdź, jakie hasło wpisywane jest najczęściej w wyszukiwarki internetowe...
eld: Niech zgadnę, czyżby „Smuggler"?
Ghost: Pograłem w demko tego odmóżdżacza i stwierdzam, ze znakomicie spełnia swoje zadanie. Znaczy odmóżdża.
Czarny Iwan: Odmóżdżony administrator?! No to pożegnajmy się z siecią, Panowie.
Allor: Taaa... Nie zapomnę, jak admin pojechał na wakacje. Przez całe dwa tygodnie sieć działała super!
Qn`ik: A mnie ktoś tu do dziś wypomina „za wysoką" ocenę dla Duke Nukem MP sprzed kilku lat...
CormaC: Ktoś się nie zna – Manhattan Project był super.
gem: Japończycy by się z tobą nie zgodzili...

Sherlock Holmes: Przebudzenie

Gatunek: przygodowa
Podobne do: innych przygodówek średniej klasy
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,3 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 082

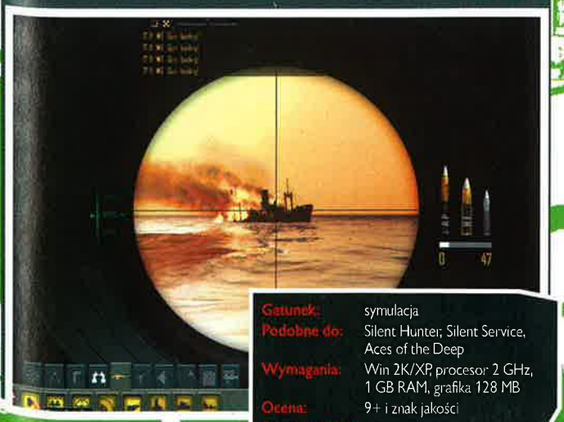
Od EGM: Panowie z Frogware chcieli dobrze i przesadzili. Zagadki są OK, pomysł nieco dziwny (Holmes vs. wyznawcy Cthulhu?!), ale strawny. Tylko po co ta grafika 3D? Do tego taka sobie. Muzyk zupełnie się nie popisał, a sama ekipa po prostu zrobiła swoje. W efekcie gra jest jak wypchany orzeł – niby jak żywy, ale przecież w niebo nie wzleci.

Mac Abra: Może lepiej poczytać parę starych opowiadań o Sherlocku, zamiast męczyć się z tą grą?
gem: Z drugiej strony, nie jest ponoć martwym, co spoczywa wiekami... Innymi słowy: będę musiał rzucić bacznym okiem Badacza.
Smuggler: Dedukuję, że gra jest kiepska.
Mac Abra: To niesamowite, Smugglerze, jak do tego doszedłeś?!
Smuggler: To elementarne, Mac Abro. Spojrzałem na ocenę EGM.
Ghost: Poczytać? Facet, to nie jest jazzy. Chyba że będą je wysyłać w formie seryjnych sesemesków.
Qn`ik: Ponoć już się nie mówi *dżezi*, tylko *kaczi*.
Czarny Iwan: A to nie będzie tych opowiadań na płytkach DVD do posłuchania? Nie?! To ja nie czytam!
eld: Mówisz o płytkach DVD dodawanych do: a) margaryny, b) jogurtów, c) płatków kukurydzianych?
Allor: Eeeee, to nie dają ich za darmochę???

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Od elda: Przez dłuższą chwilę zastanawiałem się nawet, czy nie zaproponować dziesięciu oczek. Ostatecznie bugi w wersji 1.0 (znaczy bez patcha) zdecydowały o ocenie, jaka widnieje w stopce. Tak czy siak gra się w SH4 bardzo, bardzo przyjemnie. Jest tu wszystko to, czego bym oczekiwał od idealnego symulatora okrętu podwodnego.

Mac Abra: Dajcie mi miesiąc wolnego i tę grę...
Smuggler: Jezu, w końcu jedna gra w tym numerze CDA, która nie jest budżetówką albo średniakiem...
Hut: Za to jest symulacją łodzi podwodnej. Jeśli ktoś gra w FPS-y, raczej się nie skusi...
Ghost: ...tylko sięgnie po strzelanie do kur na engine'ie Unreala.
eld: Nie wiem, czy wiecie, ale ta gra wymaga 2 (SŁOWNIE: DWA) GIGA RAMU, aby SENSOWNIE działać! Mam nadzieję, że admin to czyta i notuje.
Qn`ik: No popatrz – a jednak grałeś i nawet nad 10 myślałeś...
Mac Abra: Na bezrybiu i Wolf ryba.
gem: V21.
Czarny Iwan: Ściskając w ręku kamień zielony, wsiąść do U-Boota byle jakiego, la, la, la!
gem: V55.
Cormac: J-23. A jakby co, to kapitan Żbik z MO.
Smuggler: Skoro o Żbiku mowa, to Ryś mi się nie podobał.
Allor: Bo to inteligentna komedia, a do tego czarna była...



Gatunek: symulacja
Podobne do: Silent Hunter, Silent Service, Aces of the Deep
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 9+ i znak jakości
Strona w CDA: 060

GRA NUMERU 05/2007

Labtec

W konkursie do wygrania

2 x Labtec Ultra Flat Wireless Desktop USB – bardzo płaska klawiatura w zgrabnej, wodoszczelnej obudowie. W komplecie bezprzewodowa mysz optyczna 800 dpi, bezszelestna i precyzyjna.

2 x Labtec Optical Mouse Pro – mysz w kolorze niebieskim ze znakomitym kółkiem przewijania 2D, które pozwala śmigać po arkuszach kalkulacyjnych wzdłuż i wszerz. Pasuje zarówno do prawej, jak i lewej dłoni.

Labtec Webcam Pro – niewielka, łatwa w instalacji i niezawodna kamera pozwoli ci na transmisję nie tylko obrazu, ale i dźwięku (dzięki wbudowanemu mikrofonowi).

Labtec Power Wireless Desktop Plus. „Miękka" klawiatura oferuje aż 19 klawiszy skrótu. Mysz optyczna (800 dpi) zapewnia komfortową pracę, a czterokierunkowy przycisk przewijania czyni ten produkt jeszcze wszechstronniejszym.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 22 C. 14

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu:
CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **14 maja 2007** r.

SPIS GIER

01 Alien Shooter: Vengeance
02 Il-2 Sturmovik 1946
03 Jade Empire Special Edition PL
04 Piraci Nowego Świata 2 – Dwa Skarby
05 Redneck Kentucky i Nowa Generacja Kurek
06 Sherlock Holmes: Przebudzenie
07 Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific
08 Sims 2, The – Cztery Pory Roku
09 Supreme Commander PL
10 Titan Quest: Immortal Throne
11 UEFA Champions League 2006-2007
12 War Front: Turning Point

Grą numeru 03/2007 została gra S.T.A.L.K.E.R.
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują:
Mateusz Jastrzębski, Kielce; Tomasz Olejnik, Kościan; Jakub Krzemiński, Kobyłka; Tadeusz Uchnowski, Okonek; Piotr Salwa, Kielce; Piotr Buharewicz, Ełk; Ksawery Rajter, Konstancin.
Gratulujemy!

The Sims 2 — Cztery Pory Roku

Gatunek: sim
Podobne do: koncertów Vivaldiego
Wymagania: Win 98/2K/ME/XP, procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 075

Od Huta: Najsłabszy dodatek do The Sims 2 – przynosi mało nowości i zmiany raczej z kategorii ciekawostek estetycznych niż autentycznych modyfikacji sposobu prowadzenia rozgrywki. Dla fanów – jak każdy dodatek – ale tylko największych.

Ghost: W Simsach są wirtualni ludzie sterowani przez gracza, a u nas? Prawdziwi politycy sterowani za pomocą radia. Niektórzy mają nawet własny backup. Działający!
Smuggler: Dla mnie żadna różnica – słaby dodatek czy dobry, i tak nie zagram.
Mac Abra: Dojenie fanów trwa w najlepsze. Jak nie klon FIFA, to 466 798 980 dodatek do Simsów.
Czarny Iwan: A Antonio Lucio Vivaldi w grobie się przewraca...
gem: „Jak w »Porach roku« Vivaldiego...".
eld: Ty się nie śmiej. Załóż się, że dożyjesz czasów, gdy „Klan" spadnie z anteny, a Hut dalej będzie grał w Simsy.
Smuggler: Myślisz, że on pożyje jeszcze 65 lat? Zresztą będzie pewnie „Klan – Nowe pokolenie" z Kają Paschalską w roli seniorki rodu Lubiczów... brrrrrrrr.

Supreme Commander PL

Od Huta: Sporo literówek i innych błędów oraz jeden ogromny plus – polska wersja poprawia niemal 600 mniejszych i większych niedoróbek oryginału!

Ghost: I powoduje nerwicę admina, bo co chwilę ktoś, kto spróbował tej gry, przychodzi z żądaniem zakupu lepszej karty graficznej.
eld: CHCĘ LEPSZĄ KARTĘ!!! DO SILENT HUNTERA 4!!!
Qn`ik: A ja do Virtua Tennis 3 (recenzja w przyszłym numerze)!
CormaC: A ja do czegokolwiek, co wyszło po 2005 roku.
Mac Abra: Ważne, że jest i sensownie upatchowane. Byki zgrzytają jak piasek w zębach, ale w samym graniu specjalnie nie przeszkadzają.
Smuggler: Mimo wszystko uważam, że lepiej później, ale dobrze. 2 tygodnie dałoby się wytrzymać, a eliminacja większości baboli chyba nie zajęłaby więcej czasu.
gem: Typowy wiedźmiński dylemat – wybrać zło większe czy mniejsze, ale większe czy jakoś tak...
alkohochlik: każdy wij ma dwa kierpce
Smuggler: Kto się wije, ten nie pije.

Gatunek: RTS
Podobne do: Total Annihilation
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 RAM, grafika 128 MB
Ocena PL: 6
Demo: 04/07
Strona w CDA: 084

MacAbreski

Autolustracja

Jako że z racji wieku i stanowiska podlegam lustracji, zrobię to publicznie. A muszę przyznać, że grzechów do wyznania mam wiele. Przyznaję, że w czasie swego życia:
– za komuny należałem do zuchów, zastęp „Biedronek",
– uczestniczyłem w pochodach 1-majowych, do około 12 roku życia nawet z zadowoleniem,
– wielokrotnie oglądałem „Czterech pancernych" i „Klossa",
– nie miałem 2 (najniższa możliwa wówczas ocena) na półrocze z rosyjskiego przez cały czas nauki, choć na pewno mogłem,
– zwykle kasowałem bilety w komunistycznej komunikacji miejskiej, wspomagając w ten sposób gospodarkę PRL,
– bardzo lubię ruskie pierogi,
– czytam z przyjemnością książki Strugackich i Bułyczowa,
– wielokrotnie zmłóciłem aliantów i Rosjan, grając Niemcami w Steel Panthers,
– uważam Tygrysa i Panterę (tę nawet bardziej) za czołgi deklasujące w swym czasie wszystkie inne,
– nie głosowałem na PiS i co gorsza nadal nie zamierzam,
– gdy mówię „prywatyzacja", nie dodaję do niej słowa „złodziejska",
– nie widzę wszędzie Układu, czworobocznych stolików, a jedyny agent, jakiego znam, to agent UB-ezpieczeniowy (wredna morda, swoją drogą),
– Macierewicza (i nie tylko jego, żeby była jasność) uznaję za najzupełniej normalnego inaczej,
– mój ojciec służył przez wiele lat w polskojęzycznym związku przestępczym zwanym Ludowym Wojskiem Polskim,
– 13.12.1982 nawet się lekko ucieszyłem, że jutro nie będę musiał pójść do szkoły (acz byłem wkurzony, że nie ma Teleranka... i że niczego nie ma),
– mocno wzdyma mnie po rydzykach,
– nie uważam, że „Balcerowicz musi odejść", a Lepperowi ręki w życiu bym nie podał, już nie mówiąc o robieniu z nim jakichkolwiek interesów.

Tym samym uznaję, że jestem niedobitym postkomuchem, lumpenliberałem oraz łże-elitą, agentem i niedobitkiem tych, którzy cieszyli się, że powstała III RP i stali tam, gdzie kiedyś ZOMO itd., itp. W razie czego można mnie opluwać, obrzucać błotem itd. codziennie oprócz weekendów; Sukiennice 6, Wrocław, III piętro, od 8.00 do 17.00-19.00.

PS A tak serio – nawet nie wiecie, jak upokarzająca jest dla mnie sytuacja, w której muszę się władzom tłumaczyć, że NIE jestem wielbłądem. Obyście nigdy tego nie doświadczyli. Obyście choć wy żyli w normalnym, europejskim kraju XXI wieku, w którym rząd ma ważniejsze sprawy na głowie (np. upraszczanie prawa, zmniejszanie podatków itd.).

CZARNY IWAN

KSIĄŻĘ NICOŚCI VS. WŁADCA PIERŚCIENI

Zanurzyłem się ostatnio w „Myśl tysiąckrotną" – trzecią część trylogii R. Scotta Bakkera pt. „Książę nicości". Jest to opowieść o losach Anasurimbora Kellhusa, potężnego wojownika-filozofa.

Bakker studiował m.in. psychologię, historię i filozofię, a jego zainteresowania bardzo silnie wpłynęły na kształt powieści. Myślę, że wielu potencjalnych czytelników sięgając po tę pozycję nie spodziewa się, że przyjdzie im zmierzyć się z książką, która ma formę dzieła historycznego przetykanego przemyśleniami, w których pobrzmiewa myśl Nietzschego czy Heideggera. Nie mam o to pretensji. To, co pisze Bakker, wymaga po prostu niezwykłego skupienia i uwagi, równego albo i większego temu, gdy chcesz zmierzyć się z „Cryptonomiconem" Neala Stephensona. Dziwi mnie jednak, że znalazłem w Internecie głosy, które porównują „Księcia nicości" do „Władcy pierścieni". Podobieństwo kończy się bowiem na tym, że oba dzieła są wielotomowe, poza tym dzieli je wszystko, ale chyba najbardziej sposób, w jaki autor prowadzi czytelnika w głąb swej historii.

Tolkien zrobił to tak, ze śledziliśmy wielki świat oczami małej istoty, która niewiele o nim w gruncie rzeczy wiedziała. Stopniowo odkrywały się przed nią niuanse historii, mitologii, geografii. Czytelnik uczył się Śródziemia razem z Frodo, to było świetne. Bakker robi to inaczej. On zakłada, ze czytelnik jest jak Gandalf, jest w stanie od razu pojąć wszelkie niuanse i pełną komplikację wykreowanego świata. Do tego brak mu niestety tej lekkości pióra Tolkiena, co nie ułatwia odbioru. Jeśli jednak przebić się przez pajęczynę faktów, zdarzeń, zawiłych przemyśleń Bakkera, można znaleźć się w zupełnie innym świecie. Na pewno innym niż ten, w którym pajęczynę tka żarłoczna i bezlitosna Szeloba, ale równie fascynującym.

©ormaC

Nie wie głowa, co torba nosi

W tym miesiącu przedstawię wnioski, jakie zmuszony byłem wyciągnąć z podróży do Mediolanu, którą odbyliśmy z Qn`ikiem. Obejmowała ona w sumie cztery loty (Wrocław – Warszawa – Mediolan – Warszawa – Wrocław) i była cholernie nużąca (na nogach od 4 rano do północy). Wnioski brzmią następująco: 1) bez paska biega się jeszcze gorzej, niż mi się zdawało, 2) warto wiedzieć, co nosi się we własnej torbie. Do biegania z gatkami w garści zmusili mnie... japończycy. Otóż trochę nam się spieszyło na lot z Mediolanu do naszej jakże urokliwej stolicy, a mieliśmy pecha stanąć w kolejce do kontroli za japońską wycieczką. Grupa była liczna, na oko była tam połowa populacji Hokkaido. Na dodatek – najwyraźniej w ramach zemsty za Hiroszimę i Nagasaki – Japończycy przejawiali irytującą nadgorliwość, zdejmując przed przejściem przez bramkę buty, a nawet kolczyki (których japońska młodzież ma nadmiar). Efekt – po przebiciu się przez kontrolę musieliśmy galopować poganiani przez wzywającego nas spikera i pasek zdjęty przed bramką założyłem dopiero w autobusie. Cud, że się nie zabiłem. Jeśli zaś chodzi o drugą lekcję... Po prześwietleniu mojej torby ochrona zapytała, czy nie mam przypadkiem śrubokrętu, bo wypatrzyli „długi, ostry przedmiot". Zaczęliśmy się śmiać – myśl, że mógłbym mieć w torbie śrubokręt, wydała nam się nad wyraz zabawna, taka montypythonowska. Chwilę później przypomniałem sobie, że faktycznie – mam w małej kieszonce zestaw narzędzi do gitary, wśród których był również maleńki wkrętaczek (śrubokręt to za wiele powiedziane). Zabawne było to, że „niebezpieczny przedmiot" wykryto dopiero podczas kontroli przed ostatnim lotem, co oznacza, że udało mi się trzykrotnie przemycić to potencjalne narzędzie masowej zagłady na pokład samolotu, w tym dwukrotnie na lot międzynarodowy.

Titan Quest: Immortal Throne

Gatunek: hack'n'slash
Podobne do: Diablo II, Sacred
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 079

Od Roxasa: Pierwszy oficjalny dodatek do Titan Questa budzi takie same emocje jak jego poprzednik. Z jednej strony oferuje niesamowitą i wciągającą grywalność, a także nowe lokacje, potwory, profesję czy artefakty. Z drugiej strony razi typowymi dla Iron Lore niedoróbkami, takimi jak brak optymalizacji klas czy brak możliwości rozpoczęcia gry od dodatku. Szczerze polecam miłośnikom hack'n'slashów, a ściślej... Titan Questa. Inni mogą spokojnie dalej levelować w WoW.

eld: No i tu mam problem. Narobiłem małych elfek i nie wiem, co levelować...
CormaC: Z kim je narobiłeś? I czy Ana o tym wie?
eld: Nie uwierzysz, ale jak była chora (znaczy gorączka i takie tam) to wylevelowała magiczkę do 9 lvl. Szkoda, że na drugi dzień była już zdrowa.
gem: Może to błąd czeski taki. A na myśli miał „Narobiłem małych, Felek...".
Mac Abra: Za pomysł „przejdź TQ, by pograć w dodatek" kazałbym autorów publicznie wychłostać. Szczególnie w momencie, gdy TQ zaliczone dawno i odinstalowane, a save'y skasowane.
CormaC: Dlatego cwani ludzie zachowują sejwy na wypadek wydania jakichś dodatków.
Allor: Dlatego twórcy szanujący swych chlebodawców dają parę gotowych save'ów...
Smuggler: Jak już grać w h'n's – to czyż nie lepiej w Diablo 2 albo Dungeon Siege'a? Po co przepłacać za niewątpliwie efektowniejsze wizualnie, ale nic niewnoszące do kanonu gry? Ot, refleksja mnie naszła.
Czarny Iwan: Może po to, że się chce czegoś więcej, jak już Diablo 2 i Dungeon Siege'a zna się na pamięć?
Smuggler: Zafunduj sobie odrobinę sklerozy. :)
Qn`ik: TQ to h'n's (wraz z dodatkiem) totalny – jest w nim wszystko, czego od tego gatunku się oczekuje. Przypominam, że od hakensleszy nie oczekujemy niesamowitego zróżnicowania – jeśli więc ktoś potrafi się dobrze bawić, chodząc po kolejnych lokacjach, zabijając coraz potężniejszych wrogów i odnajdując ciągle lepsze uzbrojenie, to właśnie tytuł dla niego.

prosto w krocze

Być jak...

Kiedy byłem dzieckiem, świat wydawał mi się czarno-biały. W zależności od tego, czy był widziany przez optymistę, czy pesymistę. Ja oczywiście należałem do tego drugiego gatunku jako młodzieniec słuchający death metalu. Ba, w podstawówce chciałem nawet zostać grabarzem. Zamiłowanie do death metalu pozostało mi do dziś, lecz niestety pesymistą dłużej być nie mogę. Ostatnio przeżyłem szok dowiadując się, że dziś, aby być „trendy" pesymistą, trzeba być EMO. Zrobiłem szybki research i po przewertowaniu kilku stron typu „jak być emo" byłem gotów sprostać wyzwaniu.

Na pierwszy ogień miały pójść włosy. Na szczęście w ostatniej chwili uzmysłowiłem sobie, że po przeistoczeniu się miałbym na głowie fryzurę a la Pikachu czy inne anime. A to w grę nie wchodziło. W dalszej kolejności udałem się do wizażystki i do salonu manicure w celu pogłębienia wiedzy na temat nakładania eyelinera oraz kruczoczarnej emalii na paznokcie. Niestety, obydwie panie popatrzyły na mnie zdziwione, po czym jedna z nich delikatnie zasugerowała, że mam o jakieś 15 lat za dużo na takie przemiany. Life is brutal. Z ulgą jednak dostrzegłem, że pozostało mi kilka niewykorzystanych jeszcze opcji ewolucji (sic!) w emo. Na przykład ubiór. Otóż emowcy ZAWSZE, powtarzam, ZAWSZE mają przy sobie któryś z nieodłącznych elementów wizualnego stylu typu: pasek z ćwiekami, trampki, spodnie „rurki", okulary w rogowej oprawce (najlepiej kociej – miau?), piercing... im więcej, tym lepiej. (Niestety moje 3 kolczyki to za mało, a nie dałbym sobie przebić twarzy pomiędzy górną wargą a nosem tylko po to, by stworzyć wrażenie srebrnego pieprzyka.) Poczytałem o zmianach nicków, więc od dzisiaj zwracajcie się do mnie xsadxeldx. Następnie zapoznałem się z „10 przykazaniami" emo typu: „kiedy jesz M&M, wybieraj i zjadaj tylko czerwone" lub „złość się, kiedy inni nie polubią twojej muzyki" (akurat to ostatnie mam opanowane). I na koniec błyskawiczny kurs „pisz jak emo". I za miesiąc napiszę tak wszystkie recenzje chcę być w końcu emo.

eld

www.myspace.com/tm888

DOŁĄCZ DO NAJLEPSZYCH!

CD Projekt, największy wydawca gier komputerowych w Polsce, poszukuje kandydatów na stanowiska:

Menedżer Produktu
&
Asystent w Dziale Marketingu

Masz doświadczenie w pracy w dziale marketingu lub produktów? Wiesz, że **RPG**, **FPP** i **MMO** to nie skróty urzędowych organizacji? Jesteś fanem gier? Znajomi na pytanie „jaki jesteś?" opowiadają godzinami o twojej sumienności i kreatywności? Napisz do Nas!

Osoby zainteresowane są proszone o wysłanie swojego **CV** oraz **listu motywacyjnego** na adres e-mailowy:

praca@cdprojekt.com

Więcej informacji na stronie: **http://www.cdprojekt.pl/praca/**

LIMERYKI

Limeryk — miniaturka liryczna; nonsensowny, groteskowy wierszyk. Utwór ten, który pod względem treści jest rymowaną anegdotą, ma też zwykle stały układ narracji: wprowadzenie bohatera i miejsca, w którym dzieje się akcja w pierwszym wersie, zawiązanie akcji w wersie drugim (często wprowadzony jest tu drugi bohater), krótsze wersy trzeci i czwarty to kulminacja wątku dramatycznego. Zaskakujące, najlepiej absurdalne rozwiązanie w wersie ostatnim.

Przez kilka kolejnych GW będziemy tu zamieszczać poetyckie felietony Union Jacka, tzn. kolejne limeryki. Na dobry początek aż trzy. Dajcie znać, jak wam się podobają.

Gracz namiętny, co mieszka gdzieś w Krośnie
chce jak Lara być, kiedy dorośnie.
Ćwiczyć mięśnie się stara
i już skacze jak Lara,
tylko w biuście ciut cieńszy ma kościec.

***

Rzekła w środę mi Choi z Hanoi,
że w sapera się grywać nie boi.
Nie pisała od środy,
mamy więc już dowody,
że nie wszystko ta Choi rozbroi.

***

Akademik, co w mieście jest Toruń,
przeżył cud, gdy doń przyszło dwóch z BOR-u.
Czeluść nieb się otwarła
i z niej wypadł jak manna
grad HD-ków, płyt i monitorów.

UnionJack

War Front: Turning Point

Gatunek: RTS
Podobne do: Faces of War, Company of Heroes
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB
Ocena: 7+
Demo: 04/07
Strona w CDA: 072

Od elda: Pomysł z alternatywną historią II wojny światowej dobry, jednostki eksperymentalne świetne, ale cele każdej misji nudne, a oprawa audiowizualna średnia. Mogło być dobrze, jest przeciętnie.

Mac Abra: Ja bym powiedział „mogło być świetnie, jest dobrze" – pomysł z alternatywną historią jest przecież nader nośny.
Hut: Mac, nie jest dobrze, jest przeciętnie. Nie umiesz czytać?
gem: Ciemno wszędzie, głucho wszędzie... Przełomu nie było, nie ma i nie będzie.
Smuggler: Coś w ogóle alternatywna historia II wojny staje się mocno eksploatowana – bo i IL-2 1946...
Mac Abra: Po prostu scenarzystom kończą się wielkie bitwy II wojny... A dokładniej nie chce się im za bardzo zagłębiać w podręczniki historii, a że Normandia w 1944 i Blitzkrieg w 1940-41 się mocno ograły, idą w alternatywy.
Ghost: I wychodzą Alternatywy 4.
Czarny Iwan: Bo to wszystko Sami Swoi.
Mac Abra: Tak-tak.

UEFA Champions League 2006–2007

Gatunek: sportowa
Podobne do: chciałbym napisać do Simsów, ale niestety do FIFA 07, World Cup 2006, FIFA 06 itd.
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 079

Od elda: Zamiast rozpisywać się, jak wtórna jest nowa Liga Mistrzów by EA Sports, napiszę tylko jedno słowo: WIOSNA!!! Nie traćcie czasu, buce, na siedzenie przed komputerem, tylko na dwór!!!

CormaC: Zrobię mu na złość i będę siedział w domu.
Czarny Iwan: Masz rację, ale mu dopieczesz!
gem: Osobiście mam nadzieję, że dopiecze raczej słoneczko. Lubię słoneczko. Ekonomicznie się w słoneczku pije...
Qn`Ik: [udaje, że nie zrozumiał tego zawoalowanego (cóż za słowo!) zachęcenia do złego prowadzenia się] Ależ przeciwnie! Gdy jest ciepło, pije się więcej!
gem: Spróbuj kiedyś sprawdzić swoją teorię na plaży – pogadamy, jak przeżyjesz. ;)

Smuggler: Gdybym chciał grać w jakąkolwiek FIFA, dopiero byłbym bucem. A co dopiero w taką, która jest ewidentną popłuczyną i sposobem na wyciąganie od fanów takich gier kasy za to samo, co już wcześniej było.
Allor: Ale jak widać, sposób się sprawdza...
Hut: Żeby się tylko nie okazało, że ta gra to jedyny sposób na zwycięstwo Chelsea w Lidze Mistrzów...
eld: Ja bym powiedział, że to jedyny sposób na obejrzenie Ligi Mistrzów. ROBERT KORZENIOWSKI KING!!! A jego kodowany kanał sportowy w TVP rządzi. Ciekawe, czy ktoś poza jego rodziną ogląda.
CormaC: FIFA, FIFA... Co to w ogóle za gra ta FIFA?
Smuggler: Fifkę to ja ewentualnie rozumiem, ale FIFA?

W rocznicę

27.03 upłynął rok od śmierci pewnego człowieka, który – zdaniem innego słynnego człowieka – nie mógł istnieć. A nie mógł dlatego, że jest niemożliwością, by jeden człowiek dysponował tak rozległą wiedzą na różne tematy. Ergo – ten ktoś to nie jeden człowiek, a specjalna komórka KGB. Tak o Stanisławie Lemie mówił (serio!) w swoim czasie Philip K. Dick.

Nie wiem, czy wiecie, ale to właśnie Stanisław Lem jest najsłynniejszym polskim autorem znanym na świecie. Nie pisarzem s.f. – ale w ogóle. Nie Sienkiewicz, nie Mickiewicz (....Myyskhh... what? who?), nie nasi XX-wieczni nobliści – ale właśnie on. Milionowe nakłady, kilkadziesiąt krajów, w których ukazały się jego książki...

Człowiek, który był poniekąd moim guru. Trudno mieć takiego mistrza wiedząc, że nigdy nie osiągnę choćby przybliżonego poziomu erudycji ani stylu (co zresztą może o sobie powiedzieć 99,99% procent ludzkości). Ale mam nadzieję, że jakieś 2-3 procent Lema udało mi się zrobić...

Twórczość Lema (ograniczam się tu do samej s.f.) trudno w jakikolwiek sposób sklasyfikować. Można jednak powiedzieć, że był pisarzem osadzonym w kanonach klasycznej hard s.f. – bazującej na wiedzy, a nie magii, trollach czy mglistych narkotycznych wizjach. I taka była też jego proza. Jeśli chcecie bliżej poznać twórczość Lema (warto!!!), na początek polecam te książki:

1. „Dzienniki gwiazdowe" – moje olśnienie w V klasie podstawówki. Humorystyczne opowiadanka – tak przynajmniej wówczas uważałem. To właśnie wtedy dokonałem zdumiewającego odkrycia, że w książce może być coś więcej niż sama akcja. Że można dać nurka pod nią. Że można z każdym kolejnym czytaniem złuszczać z fabuły kolejne warstwy, dokopując się ciągle czegoś nowego – a to językowych smaczków, a to ironicznych nawiązań do rzeczywistości, a to już całkiem głębokich treści pod pozornie błahą treścią. Krótko mówiąc, to jest książka, która dojrzewa wraz z wami i dlatego należy do niej co parę lat wracać. Ja wróciłem dotąd ze 20 razy...

2. „Cyberiada" – to samo, co wyżej, tylko do kwadratu. Świat robotów, w którym człowiek jest istotą mityczną (i budzi obrzydzenie), czasem świetnie stylizowany na umowne średniowiecze, z MILIONAMI gierek językowych (np. ciężka jazda robotów – ślusaria). A im dalej, tym książka się robi głębsza... i zyskuje z każdym kolejnym czytaniem.

3. „Niezwyciężony" – zdumiewa mnie, że nikt tego dotąd nie sfilmował (zamiast melodramatycznego Solaris). Na pustynnej planecie ląduje ziemski krążownik poszukując statku, z którym niespodziewanie utracono łączność... Powiem tylko, że jest tam jedna z najoryginalniejszych wizji Obcych, z jaką się zetknąłem w literaturze i filmie.

4. „Kongres futurologiczny" – długie opowiadanie (wręcz minipowieść), które początkowo wygląda jak humoreska, a potem rozwija się tak, że „Matrix" i „Rok 1984" wysiadają.

A potem: „Powrót z gwiazd", „Eden", „Solaris"... a jak już połkniecie haczyk, będziecie go czytać jak leci...

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

WapSter.pl

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**).

KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271J75**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271J75**).

GRY JAVA NR 7928

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**. POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT). W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458J75**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458J75**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458J75**).

DZWONKI

	POLI 7428	REAL 7428
Top HITY	Alchemist Project, Krishna	PT3201266J75	RM3171982J75
	Rotten Anna	PT3042709J75	RM3045393J75
	Dolly song	PT2994757J75	RM3004698J75
	East Clubbers, Sextasy	PT3025116J75	RM3025122J75
	Mezo & Kasia Wilk, Sacrum	PT3024549J75	RM3024550J75
	Pakito, Living On Video	PT2927468J75	RM2937857J75
	Psalm dla Ciebie	PT3050102J75	RM3075186J75
	Relax, Take It Easy	PT3140465J75	RM3172941J75
	Smack That	PT3096359J75	RM3172937J75
	Wishter, Dota	PT3123326J75	RM3172935J75
	2 bajki	PT2679298J75	RM2730343J75
POP POLSKI HITY	French Kiss	PT3211713J75	
	Gosia Andrzejewicz, Lustro	PT3212576J75	RM3211729J75
	I Wanna Love You	PT3157877J75	RM3121701J75
	Kalwi & Remi, Explosion	PT2515380J75	RM2805130J75
	Liber/Doniu, Dzień dobry Polsko	PT3155949J75	RM3155957J75
	Mezo & Kasia Wilk, Mamy siebie	PT3223765J75	RM3211726J75
	Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237J75	RM3001253J75
	Sweet Escape	PT3205728J75	RM3197224J75
	Tennessee	PT3213724J75	
	Verba, Widziałem Twoje oczy	PT3189870J75	RM3189613J75
	Boys, Jesteś Szalona	PT1483774J75	RM2293620J75
	Hej, Sokoły	PT808446J75	RM2736030J75
	Iwan i Delfin, Jej Czarne Oczy	PT1400435J75	RM2588153J75
	Kalwi & Remi, Imagination	PT2989379J75	RM2987286J75
	Kanikuły	PT3183259J75	
	Policeman	PT2759757J75	RM2934526J75
	Psalm kochania	PT3220116J75	
	Za jeden uśmiech Twój	PT2971689J75	
POP ZAGRANICZNY HITY	Behind The Cow	PT3225928J75	
	Crew 7, Eye of the tiger	PT3225967J75	RM3226607J75
	Girlfriend	PT3225982J75	RM3226573J75
	Glamourous	PT3225975J75	
	Hard rock hallelujah	PT2926872J75	RM2936674J75
	I Like It Loud	PT3225990J75	
	Kanikuły	PT3183259J75	
	Liga Mistrzów	PT2003325J75	RM2748041J75
	Looking for love	PT3225968J75	
	Ruby	PT3225996J75	RM3197235J75
	Sandstorm	PT671792J75	
	Walking On The Moon	PT3220118J75	
	Who! goes around	PT3225969J75	
FILM	Film: Desperado	PT663480J75	RM3075212J75
	Film: Mission: Impossible	PT752942J75	RM2936673J75
	Film: Ojciec chrzestny	PT665608J75	RM2576872J75
	Film: Rocky III: Eye Of The Tiger	PT1149683J75	RM2730308J75
	Kreskówka: Scooby Doo	PT668192J75	
	Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472J75	RM2559677J75

JAK POBRAĆ DZWONEK:
POLIFONICZNY WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472J75**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST "PT" WPISZ "**SA**" (NP. **SA2410472J75**).
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677J75**).
ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452J75**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

USŁUGA DZWONEK ZADZWOŃ *7128

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN/MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 708277677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT).

FILMY VIDEO NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004J75**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004J75**).

ANIMACJE NR 7428

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, SAGEM, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, PANASONIC, NEC

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN2328802J75**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN2328802J75**). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

MOJA TAPETA NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA-TEKST (NP. **BT2730826J75:Kocham Cie** itp.). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA-TEKST (NP. **+4860X600600:BT2730826J75:Zuzia**).

ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWB, AMR lub WAV)

Dlaczego nikt mnie nie chce odebrać (M)	TT2248344J75
Dzwoni debil, dzwoni debil... (M)	TT2248348J75
Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360J75
Hej! Halo! To ja, ten no, ten... Telefon (M)	TT2525465J75
Odbierz, moje Słoneczko (M)	TT2760705J75
Panie ministrze, telefon dzwoni (K)	TT2809168J75
Siekiera, motyka, ... sms! (M)	TT2677296J75
Twoja kobieta Cię namiera (M)	TT2765254J75
Whassup!!! (M)	TT2674208J75
Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M)	TT2872438J75

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT2248360J75**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA, NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT2248360J75**). **(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI**

- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.SILENTHUNTER4.COM

- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

ELD | CZWARTA WACHTA

SILENT HUNTER 4

WOLVES OF THE PACIFIC

Gdybym któregoś dnia zdołał policzyć wszystkie tygodnie i miesiące spędzone przy dwóch częściach Silent Service i trzech Silent Hunterów, wyszłoby pewnie, że przebywałem pod wodą więcej czasu niż niejeden poseł w czasie kadencji na sali obrad.

Nie znaczy to oczywiście, że jestem jakimś ekspertem od „żelazek". Lubię poczytać wspomnienia podwodniaków (*), lubię topić transportowce czy okręty, uwielbiam walczyć z niszczycielami. Ale jak pomyślę o przeliczaniu wszelakich kątów związanych z celnym wystrzeleniem torped, wszystkie włosy dęba mi stają. Bardziej ze mnie niedzielny podwodniak niż zawodowiec. Mimo to czekałem na nową odsłonę Silent Huntera – ale nie pokładając w niej jakichś większych nadziei. Wydawało mi się, że do rąk otrzymam to samo, co w Silent Hunterze III. Z tą subtelną różnicą, że zamiast na Atlantyk zostaniemy rzuceni na Pacyfik, a wnętrze U-boota zamienimy na „żelazko" klasy S. Ot, taki powrót do idei Silent Service czy pierwszych odsłon Silent Huntera. Nic jednak bardziej mylnego, bo **Wolves of The Pacific bije poprzednika pod każdym względem.**

Prawdopodobnie najlepszy symulator okrętu podwodnego.

Torpedy treningowe

W menu większych niespodzianek nie ma. Dla żółtodziobów przygotowano szkółkę podwodniacką składającą się z nauki nawigacji, treningu artyleryjskiego, torpedowego, używania sonaru i radaru oraz ataku na konwój osłaniany przez niszczyciele. Wszystko to ma uczynić z początkujących graczy wilki morskie, ale po prawdzie przydaje się także graczom, którzy niejeden atak bomb głębinowych przeżyli. Dlaczego? **Interfejs jest w dużym stopniu inny niż ten, do którego przyzwyczaiłem się przez lata** (trudno w to uwierzyć, ale pierwsza część Silent Service ma już... 22 lata!). Potrzeba dłuższej chwili, aby przyzwyczaić się do wyglądu ikon oraz podziału np. na peryskop nawigacyjny (przypuszczam, że w polskiej wersji będzie wachtowy) i bojowy czy mapę ataku i nawigacyjną. Z czasem człowiek odkrywa zalety nowego interfejsu (chociażby ikonki umieszczone po prawej stronie, służące do sterowania okrętem), choć paru błędów rumuński oddział Ubisoft się nie ustrzegł. Niełatwo jest się poruszać w menu załogi, choć ten element został poprawiony w patchu 1.1.

Od Midway po Filipiny

Kolejnym trybem rozgrywki jest **Quick Mission. Opcja przeznaczona dla graczy spragnionych natychmiastowej walki. Misji jest w sumie dziesięć**, a historycznie umiejscowiono je m.in. podczas Bitwy o Midway, Bitwy na Morzu Koralowym czy Bitwy na Morzu Filipińskim. Każda z misji trwa do dwóch godzin, a opcji konfigurowania jest sporo. Pomostem pomiędzy misjami a trybem kariery jest **Single Patrols. Do dyspozycji jest pięć patroli**, podczas których należy wykonać określone zadania i powrócić bezpiecznie do bazy.

Myśliwy lub doręczyciel

Torpedą rozgrywki jest jednak tradycyjnie tryb kariery. W nim poznajemy prawdziwy, nadpleśniały od wilgoci chleb powszedni podwodniaka, który wychodzi na wielotygodniowe patrole. A ten chleb okazuje się dużo smaczniejszy, niż był do tej pory. W końcu ktoś wpadł na jakże oczywisty pomysł, że okręty podwodne w czasie II wojny światowej służyły nie tylko do tropienia i topienia, ale wykonywały masę innych zadań. Dlatego otrzymywane przez gracza rozkazy nie są za każdym razem takie same i nie brzmią *„dojdź do kwadratu XYZ i zatop każdą napotkaną jednostkę nieprzyjaciela"*. W Wolves of The Pacific równie dobrze rozkaz może brzmieć „dostarcz zaopatrzenie", „wykonaj zwiad fotograficzny", „przetransportuj agenta/komandosów na terytorium wroga" czy „uratuj zestrzelonych pilotów". **Owe zróżnicowanie misji to prawdziwa perełka**, tym bardziej że przy wykonywaniu polecenia np. dostarczenia zaopatrzenia, nie ma żadnych przeciwwskazań, by po drodze urządzić małe polowanko na japońskie jednostki.

Kariera wzywa

To, jak spiszemy się podczas patrolu, ma przełożenie na renomę, jaką mamy jako kapitan we flotylli okrętów podwodnych. Punkty renomy otrzymujemy za wykonywanie zadań, topienie nieprzyjacielskich statków, zestrzeliwanie japońskich samolotów i ratowanie amerykańskich pilotów zestrzelonych nad bezkresnymi wodami Pacyfiku. Co by jednak nie było za różowo, renomę możemy również tracić za wpadki, jak chociażby zatopienie alianckiej lub neutralnej jednostki, zestrzelenie amerykańskiego samolotu, straty wśród załogi (ranni i zabici) oraz uszkodzenia okrętu. **Za zdobyte punkty renomy gracz może ulepszać okręt, wyposażając go w lepsze uzbrojenie czy urządzenia lokacyjne, takie jak radar czy sonar.**

Podwodne RPG

Renoma wpływa też pośrednio na elementy RPG dotyczące naszej załogi. Jeśli masz odpowiednio duży prestiż we flotylli, promocje oraz odznaczenia wręczasz załodze osobiście (początkowo robi to dowództwo flotylli). Jedne i drugie są przyznawane za spektakularne sukcesy na morzu i mają oczywiście wpływ na to, jak spisuje się załoga podczas ataku na jednostkę wroga lub podczas unikania bomb niszczyciela.

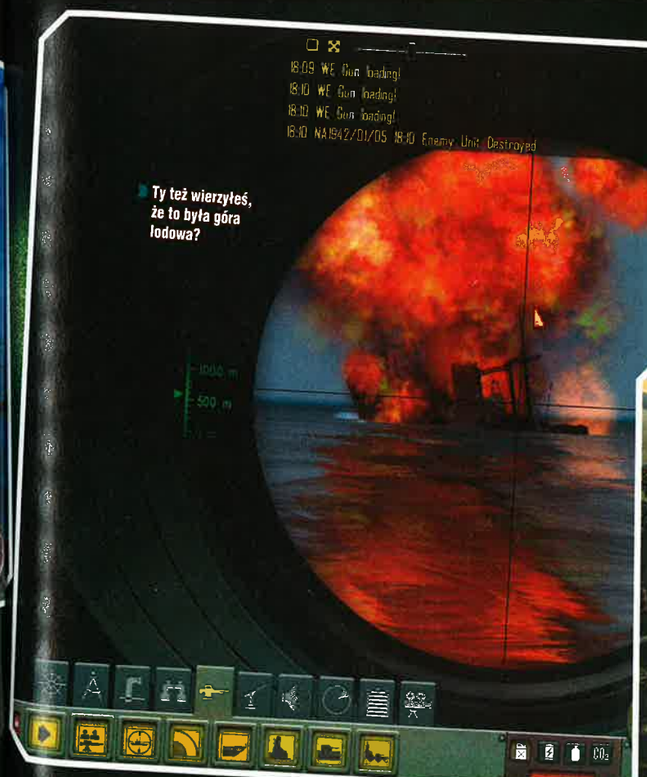
Każdemu z członków załogi gracz powinien wyznaczyć konkretne zadania. Podział na wachty i przedziały (torpedowy, maszynowy itd.) jest czasochłonny i z pozoru trudny, warto jednak zwrócić na to uwagę, bo kiedy jesteśmy pod bombami ekskortowców, „wolnych" w tym czasie ludzi (przykładowo marynarzy, którzy normalnie zajmują się obsadzeniem działa pokładowego) możemy przydzielić do zespołu zajmującego się naprawą uszkodzeń. Łatanie przecieków idzie wtedy sprawniej, a po umknięciu my-

Silent Hunter 4 po polsku

Cenega wydaje w Polsce wersję kinową wraz z patchem 1.1. Łatka dodaje m.in. nową klasę okrętu podwodnego S-42, samoloty torpedowe, nową kamerę (death camera), masę usprawnień w interfejsie i naprawia bugi, które wykryto po premierze gry.

Japońska „Długa Lanca"

Japońskie okręty podwodne i niszczyciele w pierwszej fazie wojny górowały znacznie nad amerykańskimi dzięki torpedom 93. Miały one napęd tlenowy – w odróżnieniu od napędu parowego używanego we wszystkich flotach świata – co zapewniało im znaczną przewagę prędkości i zasięgu. „Długa lanca" zawierała ponadto początkowo pół tony materiałów wybuchowych, czyli dwa razy więcej niż ówczesne torpedy amerykańskie. Pociski po wypuszczeniu nie zostawiały po sobie toru wodnego z baniek powietrza, dzięki temu były nadzwyczaj trudne do zauważenia dla przeciwnika.



Wojna podwodna na Pacyfiku

W czasie II wojny światowej okręty podwodne USA zatopiły 1178 statków o ogólnym tonażu 5 053 491 ton oraz 214 okrętów o wyporności 577 626 ton. Amerykanie ponieśli również ciężkie straty, gdyż z 288 okrętów podwodnych stracono aż 52, z czego w działaniach bojowych 48. Japonia w czasie wojny straciła 130 okrętów podwodnych.

OKIEM PEPINA KROOTKIEGO

OCENA 7+

Przyłączam się do laudacji Elda na temat grafiki – bez dwóch zdań jest to najładniejsza gra marynistyczna, jaka kiedykolwiek powstała. Natomiast nie zgodzę się ze stwierdzeniem, że SH4 jest nie do pobicia i kuriozalną – w moim odczuciu – oceną końcową. Grywalność wydaje się duża tylko przez pierwsze kilkanaście godzin gry. **Niedzielnych podwodniaków może zadowoli, lecz wyjadacze będą kręcić nosem.** Liczba baboli jest wprost żenująca, a patch 1.1 bynajmniej nie rozwiązuje definitywnie sprawy (ukazał się już 1.2, a jak znam życie następne są w drodze). AI jest do chrzanu – w ogóle nie wiadomo, o co chodzi eskortowcom, które czasem robią, co do nich należy, kiedy indziej bywają ślepe, głuche i durnowate (w ogóle nie szukają zagrożenia zgodnie z taktyką, tylko pływają w sposób wręcz losowy). Dla kogoś, kto przywykł do maksymalnie poprawionego, ulepszonego i rozbudowanego różnymi dodatkami SH 3, czwarta część sagi będzie bolesnym krokiem wstecz (zanim uczynni fani wezmą się do roboty). Objętość tej minirecenzji uniemożliwia mi zaprezentowanie wszystkich argumentów „przeciw", ale ich lista jest naprawdę długa. Tym niemniej...

śliwym można ludzi odesłać do ich normalnych zajęć.

Realizm czasami boli

Kończąc wątek poświęcony renomie gracza i elementom RPG warto zaznaczyć, że **zdobywane punkty renomy zależne są od realizmu rozgrywki.** Pełną liczbę

Przed graniem można wyłączyć niemal każdy element realizmu.

punktów otrzymujemy tylko wtedy, gdy realizm jest ustawiony na 100%. Niższy jego poziom to odpowiednio mniejsza renoma. Tradycyjnie przed rozpoczęciem rozgrywki można wyłączyć niemal każdy element realizmu wpływający bezpośrednio na rozgrywkę. Chodzi na przykład o poziom naładowania baterii, ilość wydzielanego w zanurzeniu dwutlenku węgla, realistyczny czas naprawy uszkodzeń, efektywność radaru i sonaru etc. Jak komu pasuje. Przykładowo: ja nie potrafię grać z wyłączonym TDC (Torpedo Data Computer, czyli czymś w rodzaju komputera pokładowego zajmującego się wyliczaniem, kiedy powinniśmy wystrzelić torpedy po podaniu mnóstwa danych o kursach, zanurzeniu, prędkości itd.) oraz bez asysty oficera broni (na pokładzie zajmuje się identyfikacją jednostek oraz ich namiarami). Cóż, z natmy zawsze byłem słaby, więc obliczanie odległości od celu, jego szybkości, kursu i miliona innych rzeczy to nie dla mnie. Wolę tak jak wieki temu, kiedy grałem na małym Atari w Silent Service, wystrzeliwać torpedy w oparciu o mój nos.

...jak przyjemnie kołysać się wśród fal

Wolves of The Pacific jest symulacją niezwykle grywalną. Nawet rzecz, która przyprawiała mnie o ból zębów od czasu pierwszego Silent Service, tu jest przyjemna. Chodzi o przemieszczanie się po bezkresach Oceanu. W Silent Hunterze III podróżowanie z portu do sektora patrolowania męczyło, choć kompresja czasu była duża. W SH 4 wydaje się, że czas płynie jeszcze szybciej, a gdy złapiemy kontakt z jakąś jednostką (niekoniecznie wrogiem), powraca do zwykłego biegu, a na ekranie pojawia się zapytanie, co chcemy uczynić z tym fantem: zanurzyć się na peryskopową czy zaatakować.

Manewrowanie w celu zajęcia dobrej pozycji do strzału, atak czy ucieczka przed eskortą również sprawiają dużo większą frajdę niż w dotychczasowych grach tego typu, a długotygodniowe patrole dostarczają mnóstwo radochy. Nie zrozumcie mnie jednak opacznie. **To nie jest zręcznościówka,** mimo wszelkich udogodnień i bugów w AI komputerowych przeciwników (o tym w następnym akapicie). To dalej jest symulator, przy którym spędzicie długie godziny na skradaniu się do celu, a niejednokrotnie cały wysiłek zostanie zniweczony przez źle posłaną salwę, wadliwe torpedy czy wykrycie przez okręty eskorty. Śmiem jednak zaryzykować stwierdzenie, że **pod każdym względem jest to gra najlepsza w gatunku.**

Pamięciożerca

Przy całej genialności Wolves of The Pacific jednak ma kilka bugów, z których dwa są

Powrót do korzeni, do wysokiej grywalności.

naprawdę irytujące. Po pierwsze: pamięć. **Gra ma horrendalne wymagania sprzętowe,** ale pojawiający się co chwila komunikat o zbyt małej ilości pamięci wirtualnej to efekt jakiegoś buga. Poprawia go zresztą patch 1.1. Druga sprawa to **inteligencja Japończyków.** Zdarza się często natknąć na niezygzakujące konwoje (łącznie z eskortą), reagujące jak ślepe i głuche stworzenia niszczyciele czy stadko transportowców beztrosko przemierzające zatokę, w której mieści się główna baza Amerykanów na Filipinach. Chwilami aż trudno uwierzyć, jak łatwo przychodzą zwycięstwa. **Większość potknięć usuwa patch 1.1, ale nie wszystkie.**

Glony na peryskopie

Oglądając screeny na długo przed premierą zastanawiałem się, czy ta gra będzie równie dobrze wyglądać? Bardziej wierzyłem, że to efekty trików grafików Ubisoftu niż rzeczywistości. Myliłem się – **Silent Hunter 4 wygląda naprawdę świetnie.** Największe wrażenie zrobiła na mnie woda. Ocean cały czas faluje, tony wody co chwila zalewają peryskop. W okularze widać nawet jakieś glony, a sam efekt cieczy spływającej z okularu jest po prostu rewelacyjny. A jak cudownie wygląda ocean, gdy

A gdzie te fontanny?

Także ogień i dym trawiące „umierające" jednostki są ładne. **Pod względem detali i oświetlenia nie można Wolves of The Pacific nic zarzucić.** Jedyne, co mi się nie spodobało, to efekt trafienia celu przez torpedę lub co gorsza – pocisk artyleryjski. Wydawać by się mogło, że efektem wizualnym trafienia torpedy w cel powinna być wysoka fontanna wody. Tymczasem bardziej to przypomina zderzenie okrętu z delfinem. Efekt jest dość mierny. Jeszcze gorzej ma się sprawa z trafieniami artyleryjskimi. Trzeba sokolego wzroku i lupy, aby dostrzec, że trafiamy w kadłub wrogiej jednostki. A człowiek całe życie myślał, że taki pocisk kalibru 100 milimetrów demoluje mostek lub nadbudówki transportowca w sposób dość spektakularny...

No to dive!

Dźwiękowo symulatory okrętów podwodnych prawie zawsze mi się podobały. Te wszystkie dzwonki alarmowe, odgłosy wystrzeliwanych torped czy wrzaski pierwszego oficera „Dive! Dive!" działają na moją wyobraźnię. Silent Hunter 4 także tutaj topi poprzedników. **Wszelkie dźwięki są dopracowane,** nawet kilka razy przyłapałem sam siebie, że słysząc trzeszczenie kadłuba byłem

Limitowany SH 4

W skład limitowanej wersji wchodzą:
- Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific na płycie DVD + instrukcja + karta referencyjna + mapa Oceanu Spokojnego
- metalowe pudełko
- 116-stronicowa, kolekcjonerska edycja Recognition Manual z sylwetkami okrętów
- 145-stronicowy notes ze skóropodobną okładką i metalowy długopis z logo gry
- ekskluzywny film dokumentalny na płycie DVD – ponad 60 minut oryginalnych zdjęć nakręconych przez marynarzy US Navy
- oryginalna ścieżka dźwiękowa do gry skomponowana i zaaranżowana przez Roda Abernethy i Jasona Gravesa z Rednote Audio Studio
- medal Silent Hunter 4 wraz z pudełkiem
- podkładka pod mysz z motywami z gry
- sześć unikatowych pocztówek o wielkości 10 x 15 cm z grafikami z gry
- oryginalna naszywka Silent Hunter 4 na kurtkę
- certyfikat autentyczności produktu z unikatowym numerem

Cena: 329,90 zł

A wiecie, co jest najzabawniejsze? W Polsce było tylko 10 egzemplarzy edycji kolekcjonerskiej – wszystkie zostały już sprzedane.

odbija się w nim ogień z płonących jednostek! Bardzo ładne są również modele statków i wygląd tego, jak toną. Niektóre wolno zanurzają się równą stępką, inne przełamane w pół toną szybko, pozostawiając po sobie na powierzchni jakieś śmieci, jeszcze inne powolutku suną w dół, podnosząc do góry zatrzymane śruby. Programiści zadbali nawet o takie detale jak kręcące się wokół zatopionych statków szalupy ratunkowe.

przekonany, że moje „żelazko" tonie. **Muzyka zaskoczyła mnie pozytywnie.** Seria Silent Hunter nie kojarzy się raczej z muzycznymi popisami, a tymczasem w Wolves of The Pacific czas podczas patrolu upływa nam na słuchaniu przyjemnych dźwięków.

Na pohybel Japończykom

Bez dwóch zdań Wolves of The Pacific to coś więcej niż tylko sequel Silent Huntera III. To raczej **powrót do korzeni, do wysokiej grywalności.** Trudno to wytłumaczyć, ale ta gra ma to „coś", co miał leciwy Silent Service, a czego mi brakowało w SH III. Wtedy nie potrafiłem określić, dlaczego po jakimś czasie tropienie alianckich jednostek zaczynało mnie nużyć, a przecież czuję większą sympatię do U-bootów niż amerykańskich okrętów typu Baloo. Z Wolves of The Pacific jest zupełnie inaczej. W czerpaniu pełnymi garściami radości z zatapiania transportowców japońskich nie przeszkadzają mi nawet liczne bugi. Zresztą w Polsce SH 4 ukaże się z łatką 1.1, która eliminuje większość z nich. **|CDA|**

(*) O filmach nie wspominam, bo żadne z „podwodniackich" dzieł nie ma wiele wspólnego z rzeczywistością. Nawet uchodzący za wzór „Das Boot" jest mocno naciągany.

OCENA 9+

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ najlepsza część SH
- ⊕ zróżnicowane, bardzo dobre misje
- ⊕ KLIMAT!
- ⊕ olbrzymia grywalność
- ⊕ elementy RPG
- ⊕ cudnie wyglądająca woda i okręty
- ⊖ interfejs jest doskonały dopiero z łatką 1.1
- ⊖ parę malutkich bugów

- **PRODUCENT:** ASCARON
- **DYSTRYBUTOR:** CENEGA
- **CENA:** 99,90 ZŁ
- WWW.TORTUGAGAME.COM

- WIN 2K/XP
- **PROCESOR:** 1,5 GHZ
- **RAM:** 256 MB
- **GRAFIKA RAM:** 128 MB

DVD 03/2007

HUT SĘDZIMIR | PIJE RUM!

Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby

Drewniana noga, czarna opaska na oku, metalowy hak zamiast dłoni. Dwa skarby otwierają tegoroczny sezon na gry pirackie – ta produkcja jest pierwsza, ale na pewno nie ostatnia...

Coś takiego nie zdarzyło mi się już dawno – raczej pamiętam recenzowane przez siebie produkcje i choć było ich dość dużo, raczej „wiem, co było grane" z każdą z nich. Kiedy uruchomiłem Dwa Skarby – kontynuację Tortugi – to, co zobaczyłem, było na tyle inne od moich oczekiwań (czyli oryginału), że aż wróciłem do CDA numer 02/2004, by sprawdzić, czy na pewno dobrze pamiętam pierwszą część Piratów Nowego Świata. Uff – na szczęście wiele lat spędzonych przed najróżniejszymi wyrzynanko-zabijankami nie wpłynęło (jeszcze?!?) negatywnie na moje szare komórki – Dwa Skarby i Tortuga to rzeczywiście dwie niemal zupełnie różne gry, które łączy właściwie tylko tematyka – piraci... Karaibów!

Już to gdzieś widziałem...

To nawiązanie do tytułu przebojowego filmu z zawianym i zakręconym Johnnym Deppem, piękną, choć chudą Kierą Knighthley i przystojnym, choć tylko dla starszych pań i nastoletnich podlotków, Orlando Bloomem, nie było przypadkowe. Firma Bethesda, która ma prawa do wykorzystania licencji filmu w grach komputerowych, powinna zainteresować się Dwoma Skarbami, bo fabuła tej produkcji jest bardzo mocno – i bardzo wyraźnie – wzorowana na opowieści rozłożonej na trzy części kinowego obrazu. Można powiedzieć, że **różnice w fabule ograniczone są do minimum niezbędnego, by nikt nie zechciał wytoczyć studiu Ascaron procesu**.

To nie żarty – w Dwóch Skarbach pojawia się młody śmiałek, z tajemniczym naszyjnikiem odziedziczonym po równie tajemniczym ojcu, flirtuje z córką gubernatora, która ma niewyparzony język, krnąbrny temperament, potrafi posługiwać się szpadą... A na dodatek biust – jak Kiera – również ma zmysłowy, ale nie za duży, co w grach komputerowych jest na tyle rzadkością, że aż godną wzmianki. W intrygę wplątany jest również pirat Czarnobrody, którego celem jest zdobycie legendarnego skarbu Morgana, i wiedźma voodoo, mieszkająca w odległej dziczy. Każdy, kto widział „Skrzynię umarlaka" i wybiera się na „Na końcu świata", na pewno poznaje te motywy – zmiany są naprawdę niewielkie, przede wszystkim nasz bohater romansuje również z córką kapłanki voodoo, wyzwoloną Sanguą, a statek widmo (a jakże – jest i statek widmo) nie jest obsadzony przez piratów, tylko... tego nie zdradzę, bo to jedna z niewielu rzeczy, które w scenariuszu jako tako mnie zaskoczyły, więc może takie samo wrażenie wywrze i na was.

Z pasażerami na gapę trzeba twardo – za burtę, dla rekinów!

Tańcz, głupia, tańcz, swoim życiem się baw...

Pełne akcji Karaiby

Jeśli nie uda się fabule, na pewno zaskoczy was styl rozgrywki. Dwa Skarby płyną pod banderą **„gra akcji"** – i robią to pod pełnymi żaglami. Nie ma wątków ekonomicznych, nie ma zarządzania flotyllą okrętów, nie ma wytyczania kursu na mapie, nie ma wizyt w stoczni czy kantorku portowego handlarza – **nie ma też swobody rozgrywki**.

Fabuła podzielona została w sposób liniowy na rozdziały, każdy z nich składa się z kilku etapów, wszystkie wymagają zręczności i refleksu. Część to poziomy, w których bohater porusza się na własnych nogach, zwykle pojedynkując się na szpady z żandarmami gubernatora, załogantami handlowych statków lub piratami. Pozostałe to poziomy morskie, w których – co oczywiste – pływa się i strzela z dział. **To duża zmiana w stosunku do Tortugi**, która bazowała na silniku gier z serii Port Royale, a więc tytułów zdecydowanie ekonomicznych.

Dwa Skarby płyną pod banderą „gra akcji" – i robią to pod pełnymi żaglami.

Pod pełnymi żaglami

Etapy „morskie" to zdecydowanie najmocniejsza część Dwóch Skarbów. Sterowanie okrętem jest bardzo proste, służą do tego klawisze WSAD. Pierwsze dwa pozwalają na podnoszenie i opuszczanie żagli (zgodnie z kanonem gier pirackich mogą być pełne, opuszczone do połowy lub zupełnie ściągnięte). A i D odpowiadają za wychylenie steru. **Model „pływania" jest mocno zręcznościowy** – statek bohatera nie zwalnia zbytnio, nawet płynąc pod wiatr. Właściwie przez cały czas spędzony na rozgrywce ani razu nie zwracałem uwagi na to, skąd wieje.

Równie prosto strzela się z dział – wystarczy nacisnąć lewy przycisk myszy – celowanie odbywa się automatycznie, wokół wrogiego okrętu pojawia się nawet celownik, którego kolor przedstawia prawdopodobieństwo trafienia, ładowanie zaś odbywa się automatycznie i trwa bardzo krótko.

Takie czasy – nawet pirat piratowi piratem...

Smoke on the water!

HEYAH LOGITECH CYBERSPORT

Powered by Komputronik

2007

Nowy system rozgrywek, nowe gry, rozgrywki na konsolach – ruszyły zapisy do trzeciego sezonu największej polskiej ligi gier komputerowych Heyah Logitech Cybersport. Po emocjonujących finałach sezonu 2006, w tym roku zawodników czeka kolejna dawka cybersportowych emocji. Sezon 2007 przyniesie sporo nowości, zawodnicy zmierzą się w 7 popularnych grach:

Counter Strike 1.6 - znany wszystkim zespołowy FPS (first person shooter); **Warcraft 3** – niezapomniany i jedyny w swoim rodzaju RTS (real time strategy); **StarCraft** – kultowy RTS; **Quake 3** – najsłynniejszy PCtowy FPS osadzony w futurystycznym świecie; **America's Army** – po raz pierwszy w HLC – zespołowy FPS; dla niewtajemniczonych, ta gra była pierwotnie systemem szkoleniowym - powstała na zamówienie Departamentu Obrony USA, wstępnie jako program szkoleniowy rekrutów oddziałów piechoty; **Need for Speer: Carbon** – jedyne i wyjątkowe samochodowe wyścigi zręcznościowe; **Pro Evolution Soccer 6** – gra przez wielu uważana za najlepszą symulację piłki nożnej.

Opracowany został nowy profesjonalny system rozgrywek ligowych. Zawodnicy dotychczas rywalizujący w Counter Strike, Warcraft 3 lub StarCraft w kategorii „pro" zakwalifikowani zostali do I ligi. W II startują ubiegłoroczni zwycięzcy z grupy amatorów, a w lidze III wszyscy śmiałkowie, którzy zarejestrują się na stronie **www.cybersport.pl**.

W formie turniejów OPEN uruchomione zostaną całosezonowe rozgrywki w Quake 3 oraz America's Army, na podstawie których powstanie ranking na przyszły sezon.

Oczywiście to nie wszystko. Przygotowano także niespodziankę dla kochających prędkość i piłkę nożną. Przez cały sezon będą trwały także rozgrywki profesjonalistów w Need for Speed: Carbon oraz Pro Evolution Soccer 6.

Podczas wielkiego finału w październiku w tych dwóch ostatnich dyscyplinach odbędzie się turniej konsolowy przeznaczony dla wszystkich chętnych.

Działania Heyah Logitech Cybersport wspiera Polskie Stowarzyszenie Sportów Elektronicznych, które wzorem podobnych organizacji działających w innych krajach, wywiera aktywny wpływ na życie cybersportowe w Polsce.

ŁAPĘ PRZYKŁADA Heyah · Logitech · gram.pl · EA · CD PROJEKT · 4MAX · shooters.pl · eSports.pl · bis POLSKIE RADIO · CD-ACTION

Kraken, kraken, pokaż rogi.

Wstawaj dziadku, wstawaj!

Dzięki temu **walki są bardzo emocjonujące i szybkie**, szczególnie wtedy – a zdarza się to często – kiedy trzeba poradzić sobie z kilkoma okrętami jednocześnie. Szkoda jednak, że uproszczenia poszły aż tak daleko, bo poza kierunkiem wiatru również wielkość okrętu zdaje się nie mieć znaczenia – ewentualnie poza takim, że większe trzeba po prostu trafić dużo więcej razy. Na zręcznościowy charakter walk wpływa również to, że w ich trakcie korzystać można z różnych przedmiotów albo zakupionych na ekranie sklepiku pojawiającym się między misjami, albo nawet... znalezionych na morzu (to swoiste znajdźki). Można więc korzystać z różnego rodzaju pocisków – choć zwykle nie trzeba, sporą część gry przeszedłem strzelając niekończącymi się (!!!), zwykłymi kulami armatnimi odlanymi z ołowiu – ale także innych, bardziej wymyślnych zabawek. Część przedmiotów służy do natychmiastowej reperacji kadłuba, żagli czy dział, inne zwiększają prawdopodobieństwo zwycięskiego zakończenia walki – do nich należy np. przynęta dla morskiej bestii, krakena, który wynurza się z morza i chwyta w macki jeden z okrętów znajdujących się w pobliżu. W niektórych misjach „nawodnych" pływa się nie okrętem, a małą żaglową łódką, np. omijając zapory minowe ustawione w poprzek rzeki prowadzącej do znajdującej się w głębi lądu destylarni rumu.

Różowy pirat

Podobnie zróżnicowane, ale jednak wyraźnie słabsze – to zresztą norma w grach pirackich, z jedynym chlubnym wyjątkiem w postaci genialnego Sid Meier's Pirates! – **są etapy „chodzone"**. Tutaj nawet animacja bohatera pozostawia co nieco do życzenia; młody śmiałek porusza się i staje w sposób, który – nazwijmy rzecz po imieniu – nie jest zbyt męski i najbardziej spodoba się chyba bywalcom klubów o nazwach w stylu „Chłoptaś", „Różowy Hrabia" czy „Rozwiązły Grek".

Bohater byłby bardziej wiarygodny, gdyby stojąc przy szynkwasie, nie wypinał zalotnie biodrerek.

Żeby wszystko było jasne, ekipa CD-Action nie czuje do tych panów tego, co aktywiści LPR-u, ale bohater byłby bardziej wiarygodny, gdyby stając przy szynkwasie w tawernie nie wypinał zalotnie bioderek. To zresztą drobiazg, są wady poważniejsze. Mimo systemu kombosów, który sprawia wrażenie dość rozwiniętego, **pojedynki na szpady sprowadzają się do naciskania lewego przycisku myszy**. Prawy, choć odpowiada za blok, mało się przydaje, bo z jakichś powodów (wadliwy system wykrywania kolizji?) ciosy przeciwników przechodzą przez gardę zbyt często i ze zbyt dużą łatwością, a bardziej zaawansowane poznaje się na zbyt dalekim etapie gry, by zmienić wypracowane wcześniej nawyki.

Tak samo jak w poziomach „morskich", i w tych „chodzonych" twórcy próbowali wprowadzić kilka rozwiązań mających zróżnicować rozgrywkę. Tu również pojawiają się różne przedmioty, które ułatwiają walkę – np. mikstura lecznicza, pistolet czy proszek voodoo, który na krótko dezorientuje przeciwnika i tym samym wystawia na nasze ciosy. Na większości znajduje się też kilka ukrytych skrzynek ze znajdźkami – kto chce, może więc postawić sobie za punkt honoru odnalezienie ich wszystkich na każdym poziomie – niestety tylko dla własnej satysfakcji.

Całkowicie kuriozalna wydała mi się natomiast „premia cmentarna" – pokonani przeciwnicy pozostawiają za sobą nagrobki. Jeśli duża ich liczba znajdzie się w jednym miejscu, kamera pokazuje na chwilę widok z lotu ptaka, na ekranie pojawia się napis z wymienioną wyżej nazwą rzeczonej premii, między nagrobkami przelatuje jakaś niezidentyfikowana przeze mnie energetyczna chmura, a bohater dostaje bonus w postaci dodatkowych sztuk złota. Ciekawe... czemu miało to służyć?

Piratuj!

Z której strony by nie patrzeć, Dwa Skarby to średnia – w DOSŁOWNYM znaczeniu tego słowa – gra. Nie jest to produkcja, o której chciałoby się opowiadać kolegom i koleżankom w przerwie między lekcjami, wykładami, obowiązkami służbowymi czy newsami przeglądanymi na Onecie na koszt pracodawcy, nie jest to też tytuł, który odrzucałby po pierwszych kilkunastu minutach zabawy. Ot, gra w sam raz do tego, by pobawić się w pirata. **|CDA|**

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- + najzwyczajniej w świecie – gra się przyjemnie
- + niezłe poziomy „morskie"
- + fabuła ciekawa...
- – ...choć za bardzo inspirowana Piratami z Karaibów
- – może zawieść fanów Tortugi i Port Royale
- – nieudana animacja głównego bohatera w poziomach „chodzonych"

Mądra życiowa rada – nie trać głowy dla kobiety.

- PRODUCENT: SIGMA-TEAM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 14,90 ZŁ
- WWW.SIGMA-TEAM.NET/ALIENSHOOTER_2/
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | SERIOUS SAM 2D

Imprezy są fajne, ale później trzeba sprzątać...

Na szczęście na podłodze są kafelki, łatwo je czyścić.

Nawet Wołga nie powstrzyma czołga!

Jako człowiek zajmujący się w głównej mierze testowaniem budżetowego chłamu, który twardo okupuje witryny rodzimych kiosków, uodporniłem się już na wszystkie niewydarzone ścigałki, FPS-y stworzone przez pięciu zapalonych studentów informatyki i inne rozmaite buble za dychę.

ALIEN SHOOTER VENGEANCE

Budżetowe, oldskulowe, smaczne!

Niezwykle rzadko jednak trafia się tytuł, który przypisany do segmentu gier z dolnej półki nie próbuje udawać, że jest inaczej. I czasem, rzecz to zupełnie niebywała, taki produkt, choć niewątpliwie skromniejszy od megaprodukcji stworzonych za grube miliony zielonych, **okazuje się naprawdę niezłym powodem, by spędzić przy monitorze kilka godzin**.

Bez porównania

Pierwszy Alien Shooter pojawił się w 2003 roku. Przepaść jakościowa, jaka dzieli go od części drugiej, jest tak kolosalna, że nie ma najmniejszego sensu porównywać obydwu pozycji. Vengeance jest od „jedynki" w każdym najdrobniejszym calu produkcją lepszą, ciekawszą i przede wszystkim ładniejszą. Bo, co tu dużo mówić, „jedynka" była siermiężna i paskudna jak posłanki partii koalicyjnych. Tu zaś, choć wciąż mamy do czynienia z bardzo archaicznym sposobem przedstawienia akcji (rzut izometryczny i dwuwymiarowa grafika), wszystko pęcznieje od takiej liczby drobiazgów i smaczków, że tytuł ten ma szansę spodobać się nie tylko graczom pamiętającym czasy Alien Breeda.

Czym zaś ten kultowy Alien Breed był? Prostą, ale diabelnie wciągającą grą zręcznościową. Patrząc na świat z lotu ptaka (nie, nie tego!) gromiliśmy Obcych. Podobnie jest tutaj. **Fabułka jest jedynie tłem do masowej eksterminacji**. Mówiąc masowej, mam na myśli setki, a nawet tysiące paskud do wybicia na każdej mapie. Korytarz, w którym szatkujemy kilkadziesiąt potworów, nie jest jatką, a jedynie chwilą na złapanie oddechu, bo możemy być pewni, że w kolejnym pomieszczeniu nie będzie już tak spokojnie.

Zresztą statystyki mówią same za siebie. **Dwa, a czasem nawet trzy tysiące przeciwników przypadających na jedną misję to standard.**

Otoczenie bardzo żywo reaguje na spustoszenie, jakie siejemy za pomocą ciężkiego sprzętu. Szyby się tłuką, źródła świateł gasną, komputery zamieniają się w stertę dymiącego złomu, a beczki eksplodują, zabierając na tamten świat tałatajstwo pałętające się w najbliższym sąsiedztwie. Po prostu – masakra.

Weź szczypte FPS-a

Wrzucono tu elementy znane do tej pory głównie ze współczesnych FPS-ów, a więc **pojazdy i działka stacjonarne**. W pewnym momencie przejmujemy nawet kontrolę nad robotem, to jednak i tak nic w porównaniu z misją, w której mamy sposobność zasiąść za sterami czołgu. To stalowe bydlę jednym strzałem potrafi zmieść wszystkich w promieniu kilkunastu metrów.

Po paru minutach przeciwnik wyraźnie sflaczał.

Specjalnie dla Alienów nasz didżej zagra na cekaemie „Wciąż bardziej obcy".

Również napięcie budowane jest tu na wzór typowych, klasycznych shooterów. Wpadamy do pomieszczenia, światła gasną, słychać strzały i ogłuszające krzyki rannych kompanów dobiegające z pokoju obok. Po chwili zaczynają pracować zapasowe generatory i mrok rozświetlają czerwone pulsujące światła, muzyka wyraźnie przyspiesza, dając do zrozumienia, że zaraz czeka cię ostra jazda. I zaczyna się. Z każdej szczeliny wlewa się fala Obcych niczym szarańcza oblepiająca cię ze wszystkich stron. Cztery minuty później i kilkaset trupów dalej przechodzisz do kolejnego pomieszczenia, a tam cała zabawa rozpoczyna się od nowa...

Ograne? Ograne! Ale co z tego, skoro stale i dobrze działa?

Dorzuć garść RPG

W całą tę bezmyślną młóckę bardzo zgrabnie wpleciono elementy action-RPG. Są one na tyle rozbudowane, że nie różnią się zbytnio od większości hack'n'slashy, bowiem oprócz tego, że naszą postać określa szereg rozmaitych współczynników, możemy je dodatkowo modyfikować poprzez rozdzielanie punktów, które z kolei otrzymujemy z każdym zdobytym poziomem doświadczenia.

Czego jeszcze potrzeba do szczęścia? Handlu. I tej opcji nie zabrakło, choć nie w wersji, jaką znamy z gier fabularnych. Miast kupca, mamy odpowiednie terminale, przy których możemy pozbyć się niepotrzebnych klamotów, kupić lepszy pancerz, zapas apteczek, latarkę, noktowizor, radar, a nawet małego droida, który wspomoże nas w walce. Full serwis. Giwery dzielą się na pięć kategorii: w każdej z nich znajdziemy całą masę modeli różniących się siłą ognia i oczywiście ceną.

Nie wystarczy jednak sypnąć groszem, by móc siać spustoszenie z najpotężniejszej dostępnej pukawki. Trzeba dodatkowo być odpowiednio biegłym w posługiwaniu się danym typem broni. System jest dobrze przemyślany, bowiem nie ma najmniejszych szans, by pod koniec gry zamienić się w chodzącego terminatora z maksymalnie wyżyłowanymi statystykami. Jeśli bezmyślnie zaczniemy rozdzielać punkty jak popadnie, w późniejszych misjach po prostu nie damy rady z falami potężniejszych przeciwników. Warto skupić się na jednym, góra dwóch typach pukawek, nie zapominając – rzecz jasna – o współczynnikach określających naszego bohatera, takich jak zdrowie, siła, celność czy szybkość.

Grunt to odpowiednie proporcje

Wszystkie te najdrobniejsze elementy i zapożyczenia sprawiają, że **gra się wybornie**. Dość powiedzieć, że **od czasu pierwszego Serious Sama nie spotkałem się z tak radosną, bezmyślną, relaksującą „slasherką"**. Jeśli kumpel cię wkurzył, szef w robocie pojechał po premii, a nauczycielka matematyki po raz kolejny pokazała, jaka z niej wredna zołza, po prostu zagraj. **15 przygotowanych misji głównej kampanii wystarcza na kilka godzin** ostrego rezania, a jak i tego komu mało, pozostają jeszcze tryby survival oraz multi.

Tytuł ten może i jest budżetowy, ale w przeciwieństwie do innych takich produkcji nie jest to aż tak bardzo odczuwalne. Zresztą nie musisz mi wierzyć na słowo. Wystarczy, że sprawdzisz średnią ocen w Necie. Myślę, że 74% to jak na trywialną zręcznościówkę nadzwyczaj dobry wynik, prawda? Co więcej, wydano go u nas w cenie **zaledwie 15 złociszy**. Za niezbyt wygórowaną kwotę otrzymujemy grę w pakiecie wraz z pierwszą odsłoną. Warto! CDA

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 6
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ na godzinkę dziennie idealny
- ⊕ elementy RPG
- ⊕ pojazdy
- ⊖ na dłuższą metę nuży
- ⊖ amatorzy wodotrysków mogą kręcić nosem

- PRODUCENT: IRON LORE ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 59,90 ZŁ
- WWW.TITANQUESTGAME.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,8 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

ROXAS | I JESZCZE JEDEN, I JESZCZE RAZ...

Mitologiczna Hellada przeżywa wirtualny renesans. Od „Troi", przez Titan Questa, Loki, Mythos, po „300" Franka Millera raz po raz pojawia się w głównym nurcie kultury masowej. Najnowszy dodatek do Titan Questa – Immortal Throne, wpisuje się w ten kanon, łącząc ze sobą wszystkie cechy hack'n'slashów z odyseją w głąb greckiego świata zmarłych.

Iron Lore obiecało zaskoczyć ogromem pierwszego dodatku do Titan Questa. I rzeczywiście, po jego odpaleniu czekało mnie zaskoczenie za zaskoczeniem. Pierwsze z nich spowodowane było brakiem jakiegokolwiek intra do dodatku. Drugie zaskoczenie to **brak możliwości rozpoczęcia dodatku bez przejścia całej gry od nowa!** Jak na tytuł, na który czekałem ostatnio z niecierpliwością, to niezbyt dobry start (a ściślej: jego blisko miesięczne opóźnienie). Na szczęście dalsza część rozgrywki nie powodowała aż takich niespodzianek jak jej pierwsze uruchomienie.

Tonight we dine in Hell!

Dodatek do Titan Quest: Immortal Throne oferuje między innymi nowy, czwarty rozdział opowieści, którego akcja przeniesie nas do Hadesu (czyli greckiej Krainy Umarłych). Z jednej strony jest to zaleta – twórcy bowiem mogli się wykazać zdolnościami artystycznymi przy tworzeniu nowych lokacji i wymyślaniu nowych stworów. Z drugiej strony, o czym już wspominałem, jeżeli ktoś nie ukończył pierwszej części lub w tym czasie skasował grę (i swoją starą postać) będzie musiał rozpocząć ją od nowa. Dodatkowo twórcy Titan Questa nie przestudiowali historii hack'n'slashów i zapominając o rozwiązaniach między innymi z Sacred Underworld, nie wprowadzili przykładowych postaci na odpowiednim poziomie, którymi można by było rozpocząć dodatek od czwartego rozdziału... Dziwne i wkurzające pospołu.

Then we will fight in the shade!

Jak można się było dowiedzieć przed premierą gry, tym razem cała historia została oparta o jedną mitologię. Autorzy całkowicie zrezygnowali z klimatów, potworów i przedmiotów innych niż te znane z Grecji. W odysei po pana Hadesu przyjdzie nam zwiedzić zniszczone Rodos, krainę Epiru, rzekę Styks czy piękne, złote Pola Elizejskie. Mimo ogromu różnych lokacji tak naprawdę gra dzieli się na część naziemną (która mocno kojarzy się z wcześniej przytoczonym Sacred Underworld) oraz ciemną, czasem nawet zbyt ciemną część podziemną. Gros czasu właśnie spędzimy pod ziemią, podróżując po rozległych krainach umarłych...

...czasem niestety nawet *zbyt* rozległych. Okazuje się, że **autorzy gry postanowili znacząco zwiększyć lokacje**. Niestety w ten sposób wylali dziecko z kąpielą, przesadzając czasem z ogromem terenów, po których się musimy poruszać. Gracz w efekcie traci kontrolę nad wykonywanymi zadaniami, często i gęsto gubiąc się w rozległych lokacjach lub zupełnie przypadkowo rozwiązując jakiś dawno zapomniane questy. Nie będzie nam to aż tak bardzo przeszkadzać, jeżeli tylko skoncentrujemy się na zachwycaniu się lokacjami. A jest czym, zaiste! Już sam widok Korynt

A teraz zaintonujmy znaną pieśń: „Złoto, złoto, złoto...".

Warto czasem wyjść ze zwierzakami na świeże powietrze.

Bo zupa była za słona...

tu potrafi zatrzymać bohatera na kilka chwil w podziwie nad pozostałościami po antycznej kulturze. Podobnie działają na wyobraźnię Pola Elizejskie, które są zdecydowanie jedną z najpiękniejszych lokacji, jakie widziałem hack'n'slashach.

W nowych i pięknych miejscach nie mogło zabraknąć nowych, pięknych, gotowych do umierania za swoje ziemie potworów. I tak, na trawiastych polach Epiru będziemy mogli pacyfikować centauropodobne Lamie czy żabopodobne potwory. Dodatkowo na naszej drodze staną hordy Troglodytów, mrówkopodobnych Formicydów, Anuranin ów czy nowe legiony Nieumarłych.

I'm just a dreamer, I dream my life away

Prócz nowych lokacji i potworów twórcy wprowadzili **nowe mistrzostwo dla bohatera – mistrzostwo snów**. Wieszcz jest wojownikiem wzmocnionym o zdolności przywoływania nadprzyrodzonych istot oraz możliwość samouleczenia. Dodatkowo może rzucać na siebie wszelkiego rodzaju aury, które wpływają na zachowanie przeciwników. Dla przykładu aura empatii powoduje, że każdy atakujący go wróg sam otrzymuje obrażenia za ciosy, które zada. Dodatkowo wieszcz może manipulować czasem oraz wprowadzać się w trans. Ale co smutne: **inne klasy pozostały takimi, jakimi je ziemia stworzyła, czyli bez żadnych poprawek w umiejętnościach lub próbie ich zbalansowania.** Szkoda także, że twórcy nie przewidzieli zmiany klasy, szczególnie że przy braku balansu gra może się okazać frustrująca i zmusić gracza do ponownej rozgrywki.

Na szczęście gracz decydując się na rozpoczęcie rozgrywki od nowa, będzie mógł wyposażyć się w przedmioty poprzednika. Ten rodzaj znanych ze świata World of Warcraft banków tutaj został nazwany karawanami. W karawanach, prócz wymiany przedmiotów pomiędzy postaciami, możemy także zostawiać ekwipunek, którego nie potrzebujemy w obecnym momencie odysei, a może nam się przydać w innych czasach.

W TQ gracze mogli narzekać na ilość zdobytego złota, która w pewnym momencie rozgrywki robiła się tak wielka, że nie wiadomo było, co z nim zrobić. Teraz będziemy mogli wydawać spore sumy u nowego NPC, **zaklinacza**. Będziemy mogli kupić lub stworzyć u niego wszechpotężne artefakty, posiadające wiele łączonych ze sobą cech. Wprowadzone także zostały równie potężne scrolle, które – mimo powodującej zawrót głowy ceny – są jednorazowego użytku. Jednak ich moc sprawcza (na przykład przywołanie cyklopa) pomoże nam wygrać niejedną walkę z niejednym bossem.

Czasem my zrywamy kwiatki, czasem one nas.

Gra w sieci... I tutaj, jak się zdaje, twórcy **nie wysilili się zbytnio**, poprawiając przede wszystkim możliwość łączenia się z serwerami i ogólnie wprowadzając kosmetyczne poprawki. Niestety, całkowicie zignorowali największy mankament gry wieloosobowej – wszędobylstwo cziterów. Cóż, pozostaje nam czekać na punkbustera do Titan Questa, bo póki co po sieci nie ma sensu (uczciwie) grać.

Sic transit gloria Titani

I tak dochodzimy do końca opowieści. **Jest to pozycja klasyczna, ale klasyczna do bólu. Nie wnosi do gatunku nic nowego**, za to oferuje -naście godzin naprawdę dobrej zabawy. Więc nie czekaj, graczu, tylko idź i pokonaj Hadesa, nim jego sługusy rozpanoszą się po naszym świecie. **[CDA]**

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ całkiem nowy rozdział – do 15 godzin rozgrywki
- ⊕ około 30 nowych przeciwników i 23 nowych questów
- ⊕ Pola Elizejskie
- ⊕ zabójczy wrogowie i jeszcze bardziej zabójcze artefakty
- ⊕ poprawione zarządzanie ekwipunkiem
- ⊖ brak możliwości startu gry od dodatku
- ⊖ brak rewolucyjnych poprawek
- ⊖ brak optymalizacji pomiędzy różnymi profesjami
- ⊖ gra w multiplayerze mija się z celem

- PRODUCENT: CDV
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.WAR-FRONT.DE
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD 04/2007

ELD | CZYŻ NIE DOBIJA SIĘ OWCZARKÓW?

WAR FRONT TURNING POINT

Wariacji w czasie rzeczywistym na temat II wojny światowej odcinek milion trzysta drugi. Nudne? Niekoniecznie.

Trudno jest się dziś przebić przez zasieki stworzone z milionów erteesów drugowojennych, że rzucę tu tylko kilkoma tytułami: Blitzkrieg, Sudden Strike, Soldiers, Faces of War czy Company of Heroes. Bo co tu jeszcze nowego można wykoncypować? Nie każdemu zdarza się „dzień konia" jak w przypadku THQ i Company of Heroes.

Alternatywna rzeczywistość

Mimo to znajdują się ciągle odważni, którzy porywają się z motyką na słońce. Jak chociażby CDV i ich najmłodsze dziecko War Front: Turning Point. **Gra jest oryginalna z kilku powodów. M.in. prezentuje alternatywną historię II wojny światowej.** Hitler ginie na samym początku wojny, a ona sama zamienia się w błyskawiczny wyścig zbrojeń. Zarówno alianci, jak i Niemcy prześcigają się w wymyślaniu coraz to nowszych broni masowego rażenia. Wprawdzie CDV w folderach dość mocno przesadza z pierwszą strategią „Science-Fiction/World War II", ale nie zmienia to faktu, że poprzednia gra w takim klimacie była strategią turową. Chodzi mi oczywiście o Silent Storm.

Zniszcz bazę

Chociaż jest to historia alternatywna, dwie dostępne kampanie są standardowe: alianci i Niemcy. Nie ma żadnego tutoriala, ale to akurat nie problem. Jeśli kiedykolwiek graliście w jakiś ertees, od razu połapiecie się, o co w tym wszystkim chodzi. Poszczególne misje – mimo ciekawego pomysłu na klimat gry – są niestety mało zróżnicowane. Każda składa się z zadań drugorzędnych i głównego, którym jest prawie zawsze jakże oryginalne zadanie „zniszcz bazę wroga". To jest chyba zresztą największy mankament War Front.

Czy nie można było wymyślić czegoś bardziej urozmaiconego? **Mimo niezłej grywalności i pomysłu na fabułę, Turning Point dość szybko nudzi się właśnie przez to, że każda kolejna misja rodzi w głowie uczucie deja vu.**

Klasycznie

Gdyby nie to, grałoby się w War Front: Turning Point bardzo przyjemnie, aczkolwiek nie jest to zbyt nowatorski ertees.

Drugowojenny RTS z alternatywną historią w tle.

Wszystko jest mniej więcej takie jak w innych grach tego typu. Najpierw stawiamy centrum dowodzenia, potem elektrownię, warsztaty, baraki do produkcji piechoty, fabrykę pojazdów opancerzonych, różne bunkry do obrony naszych budynków, radary, lotnisko itd. Jedyna różnica tkwi w jednostkach pomocniczych. Surowce z kopalni przywożą ciężarówki dostawcze, stawianiem budynków zajmują się ciężarówki inżynieryjne, a naprawą – pojazdy naprawcze.

Nieśmiertelni

Tak jak w Age of Empires, tak i w War Front występują bohaterowie. Są to jednostki dysponujące dodatkowymi umiejętnościami, **każda ze stron ma po trzech bohaterów**. Bonusy są różnej maści, począwszy od specjalnych broni, poprzez zwiększenie siły rażenia, zmniejszenie otrzymywanych obrażeń, podniesienie tempa regeneracji zdrowia aż po kradzież nieprzyjacielskich jednostek zmechanizowanych. Oczywiście bohaterowie potrafią na polu bitwy polec śmiercią bohaterską, ale na szczęście nie oznacza to końca misji. Wystarczy „wskrzesić" naszego herosa w barakach.

Jednostki specjalne

Jednak to nie bohaterowie ani tym bardziej zmechanizowane jednostki pomocnicze decydują o tym, że War Front jest grą dobrą i na swój sposób oryginalną. **Sprawiają to jednostki.** Zarówno te specjalne, jak i podstawowy arsenał aliantów i Niemców. Z jednostek specjalnych warto wymienić chociażby Exoskeleton. Ta prototypowa broń Wehrmachtu to nic innego niż mech uzbrojony w ciężkie karabiny maszynowe oraz rakiety (kłania się Panzerklein z Silenta...). Alianci z kolei dysponują helikopterami. *(Amerykanie zresztą stosowali już „wiatraki" Sikorsky'ego w czasie niealternatywnej II wojny, ale tylko w celach transportowo-ewakuacyjno-szpitalnych – Mac Abra.)* Są one wprawdzie nieuzbrojone i słabo opancerzone, ale jako transportowce sprawdzają się znakomicie. Na pokład mogą zabrać do sześciu jednostek, a do eskorty zawsze możemy oddelegować np. Mustangi. Potężną siłą ognia dysponuje za to sowiecki Kharkov Main Battle Tank. Uzbrojony jest w działo 120 milimetrów, dwa 85 mm i dwa 75 mm.

Niemiecki zeppelin

Zwykłe jednostki też w wielu przypadkach są nad wyraz pomysłowe. Niemcy dzięki tej inwencji twórczej mają na przykład piechocińców Jetpack Infantry, uzbrojonych w miotacze ognia i przemieszczających się na duże odległości.

Wurfrahmen to z kolei niemiecka odpowiedź na radziecką katiuszę. Wystrzeliwuje salwy pocisków rakietowych dużego kalibru. Sonic Tank, jak sama nazwa wskazuje, jest zaawansowanym technologicznie czołgiem, którego zadaniem jest niszczenie wszystkiego za pomocą fali dźwięku. W przestworzach natomiast płynie olbrzymich rozmiarów aluminiowy zeppelin, nazwany Giantzeppelin. Wystrzeliwuje pociski powietrze-ziemia, czyniąc olbrzymie spustoszenie.

Horten Bomber z napędem rakietowym służy do przenoszenia na duże dystanse bomb wielkiego kalibru. *(Polecam zainteresowanym tematem książkę „Tajne bronie Luftwaffe" – jest tam parę takich rzeczy, że nawet dziś mózg staje – Mac Abra.)*

PCF TEAM
Największa polska impreza dla graczy
MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE
ÎledeFrance
ESWC
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP
POLAND 2007 MAIN PARTNER
AMD Smarter Choice
GRAND FINAL 5 - 8 JULY 2007
WWW.ESWC.COM
SPEED LINK
SIE MA SIE GRA!
MSI
MICRO STAR INTERNATIONAL
ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP 2007
Poland by AMD
Targi Tuningu i Overclockingu PC by MSI
Poznań, 28 kwietnia 2007
tereny MTP, start 10.00, wjazd 13 zł
TURNIEJE GŁÓWNE
ESWC 2007 POLAND BY AMD
BenQ
Counter-Strike 1.6
Razer
Warcraft 3
MSI
Quake 4
Airwaves
Trackmania Nations
» Pierwszy raz w Polsce wszystkie nextgeny: XBOX 360, PS3, Wii
» Dziesiątki turniejów, najnowsze gry, liczne konkursy z nagrodami
» Mega niespodzianka od Electronic Arts
WWW.DIGITALARENA.PL
PARTNERZY TECHNOLOGICZNI
BenQ D-Link GN
PATRONI MEDIALNI
onet.pl IDG.pl PC Format eSports.pl HS MEDIA
Wszystkie znaki towarowe, znaki firmowe, logo oraz tytuły gier są własnością ich autorów i podlegają ochronie prawnej

Amerykańska bomba...

Amerykańskie wojska są natomiast uzbrojone m.in. w Force Shield Generator (O.R.B.). Jest to mobilna jednostka, która chroni polem siłowym pobliskie wojska sojusznicze. Co prawda, tylko przed pociskami średniego i małego kalibru, ale za to skutecznie. Siła aliantów tkwi przede wszystkim w powietrzu. Aphrodite to zmodyfikowany, zdalnie sterowany B-17. Niczym japońscy kamikadze nakierowywane są one na cele naziemne oraz skupiska piechoty i zadają duże straty. Z kolei zmodyfikowany Halifax przenosi broń nazwaną Earthquake Bomb. Wreszcie odrzutowy XB-35 Northrop przenosi na pokładzie bombę atomową. Jej skuteczności tłumaczyć nie muszę.

...i radziecka wódka

Siłą Armii Czerwonej jest oczywiście piechota: Kommissar (dba o wysoki poziom morale), Vodka Dealer (podnosi morale), Molotov Infantry (piechota uzbrojona w koktajle Mołotowa, skuteczna w starciu z jednostkami pancernymi). Ale radziecka armia ma również inne jednostki. Ice Spitter to czołg wyposażony w działo strzelające... ciekłym azotem. Trafiony wróg natychmiast jest zamrażany (hasta la vista, baby! Eeep... praszczaj, swołocz!). Podobne zastosowanie ma bombowiec o nazwie Winter Breath. Zrzuca bomby z ciekłym azotem, które mają duży promień rażenia i zamieniają wszystko, co gracz sobie zażyczy (z wyjątkiem biegających swobodnie... owczarków niemieckich), w „kruchy orzeszek".

Czołgi na drzewach

Prawdę mówiąc, **gdyby nie te wszystkie wymienione wyżej jednostki, War Front: Turning Point byłby mocno przeciętnym erteesem**. Nie pomogłaby nawet historia alternatywna II wojny światowej. **A tak zabawa jest przednia**. Gdyby jeszcze scenarzyści popracowali nad większym urozmaiceniem misji... Można też było trochę lepiej zaprogramować AI jednostek. Nie zawsze wybierają dobrze trasę przemarszu, zdarza im się gdzieś zatrzymać albo krążyć bez większego sensu.

Tajne rozkazy...

Mam niejasne przeczucie, że docelowo autorom gry chodziło o multiplayer, a nie kampanie single'a. Trybów rozgrywki jest kilka, począwszy od tych standardowych, jak Deathmatch, a skończywszy na Conquest i Secret Orders. Ten ostatni jest bodaj najciekawszy. Na początku każdy z graczy otrzymuje inne zadania i musi je wypełnić, by wygrać. Ponieważ nigdy nie wiemy, jakie to będą cele i co ma zrobić przeciwnik lub przeciwnicy (w multi można grać do dziesięciu osób), rozgrywka robi się bardzo interesująca.

...bywały lepsze

War Front wyraźnie przegrywa z Company of Heroes czy Faces of War pod względem oprawy audio-wideo. Może nie jest tragicznie, ale jeśli chodzi o tła czy wygląd jednostek, nie jest to ekstraklasa. Owszem, mapa jest całkiem plastyczna. Da się rozwalić płoty, drzewa, niektóre wybuchy są efektowne. Można nawet przejść do trybu FPP i postrzelać z działa patrząc przez wizjer celownika. Jednak o fizyce, jaka była w Faces of War czy detalach graficznych i wybuchach jak w Company of Heroes możemy pomarzyć. Wydaje mi się też, że te wszystkie eksperymentalne jednostki mogłyby zostać przygotowane lepiej. Jeszcze słabiej wypada oprawa dźwiękowa. Takie typowe i przeciętne odgłosy wojenne przeplatające się z nudnymi speechami.

Godne zapamiętania

Prochu w War Front nie wymyślono, ale jest to na pewno gra, którą zapamiętam na dłużej niż setny dodatek do Blitzkriega – z powodu fabuły i wielu niekonwencjonalnych jednostek oraz oczywiście dość nikłego realizmu.

Ale w sumie chyba nie chodziło programistom o to, by pancerz Tygrysa został przebity pociskiem z Shermana tylko pod kątem takim i takim, z odległości takiej i owakiej. Wtedy by się nie bawili alternatywną historią. **Tu realizm ustępuje przed przyjemnością płynącą z gry.**

W efekcie zabawa i tak jest niezła, mimo sporej liczby mankamentów. |CDA|

Zabawa i tak jest niezła, mimo sporej liczby mankamentów.

OCENA 7+

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 7
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- nie do końca typowy RTS
- jednostki eksperymentalne
- alternatywna historia II wojny
- niezły multiplayer
- nudne misje
- graficznie, dźwiękowo = przeciętnie

PRODUCENT: MAXIS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.THESIMS2.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | WKŁADA PALTO

The Sims 2 CZTERY PORY ROKU

DODATEK DO GRY

Wreszcie! Zima wyjechała na jeden z biegunów, na ulicach rozkwitła wiosna, a dziewczyny wyciągnęły z szaf sukienki – i świat z dnia na dzień zmienił się z szaro-rozmemłanego na kolorowy. Komputerowe ludziki, Simy, do niedawna jednak nie znały tego uczucia. Aż do teraz...

Jeśli się nad tym dobrze zastanowić, dość trudno zrozumieć, dlaczego zmieniający się cykl pór roku nie znalazł się do tej pory w żadnej grze z serii The Sims – a nawet dlaczego nie był jednym z podstawowych elementów już pierwszej, podstawowej części serii? Ktoś w studiu Maxis dostrzegł to niedopatrzenie – i tak powstał dodatek o nazwie Cztery Pory Roku, **piąte rozszerzenie do The Sims 2**.

Lepiej późno niż wcale?

Niestety **na liście** „dodatków, które dodały najmniej podstawce" **Cztery Pory Roku** z powodzeniem mogłyby walczyć **o miejsce w pierwszej dziesiątce, a kto wie, czy nawet nie piątce**. Mówiąc krótko **– jestem rozczarowany**. To chyba pierwsze rozszerzenie, które mógłbym sobie bez większego żalu odpuścić. **Nowinek jest niewiele, większość z nich wpływa na stronę wizualną, a nie na mechanizmy rozgrywki.**

A to, co właśnie w tej kwestii przynoszą Cztery pory roku, to... **możliwość uprawiania ogródka i łowienia ryb**. Nowy dodatek wypada szczególnie blado, gdy porówna się go z wcześniejszymi – w przeciwieństwie do nich nie wprowadza do gry nowej dzielnicy, którą można by odwiedzić, a tylko wymienia jedno sąsiedztwo na inne. Pory roku niosą również ze sobą pewne zagrożenia, np. latem Simy mogą doznać poparzenia słonecznego, nie są one jednak duże, bo trzeba naprawdę grubo przeszarżować z wystawianiem się na promienie słoneczne czy bieganiem w zwiewnym ubranku po śniegu, by stało się coś złego. Trzeba przyznać, że **graficzne odwzorowanie pór roku nawet się grafikom z Maxis udało**: śnieg wygląda i zachowuje się bardzo realistycznie. Latem cały wirtualny świat jest pięknie rozświetlony promieniami, a wtedy rzeczywiście gra się przyjemniej, **ale to wciąż plusy niewielkie, nieuzasadniające stosunkowo wysokiej ceny**.

Rozszerzenie, które można sobie bez większego żalu odpuścić.

To, które wypada, to Dziwnów – w wersji podstawowej The Sims 2 mieszkali tu obok siebie ludzie i kosmici. Zamiast niego pojawia się Kwitnące Wzgórze, gdzie z kolei żyją obok siebie normalni ludzie i simorośliny (podobni wyglądem raczej do driad niż entów).

The Sims 2: Vivaldi

To, co najważniejsze, **pory roku, też nieszczególnie zachwycają**. Każda trwa sześć dni czasu gry, co oznacza, że Sim w swoim życiu ogląda ledwie kilka wiosen – pewnie z obawy przed tym odejściem od realizmu cykl pór roku nie pojawił się w serii wcześniej. Każda też zmienia wygląd otoczenia, dostępne Simom akcje (zimą można np. ulepić bałwana), wpływa również w pewnym stopniu na ich zachowanie (jesienią lepiej się uczą, wiosną – co oczywiste – chętniej flirtują).

Nie opłaca się

Cztery Pory Roku sprzedawane są w cenie „normalnego" dodatku do The Sims, miałem jednak wrażenie, że pod względem zawartości bliżej mu do pakietów z akcesoriami, wydawanych również w Polsce, których nigdy nie recenzujemy, bo szkoda nam na te drobiazgi miejsca.

Gdyby kosztował tyle, co one (29,90 zł), zakup rozszerzenia Cztery Pory Roku można byłoby rozważać, ale przy obecnej cenie sklepowej nie jest to najlepszy sposób na wydanie niemal 80 złotych. **Nawet najwięksi fani The Sims powinni się nad tą inwestycją zastanowić dwa razy**. |CDA|

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 7
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- w końcu są zmienne warunki pogodowe!
- ładne graficzne efekty śniegu
- niewiele nowości, rozgrywka właściwie się nie zmienia

- PRODUCENT: MADDOX GAMES/UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: UBISOFT
- WWW.PACIFIC-FIGHTERS.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | IŁ2 PO RAZ 1946?

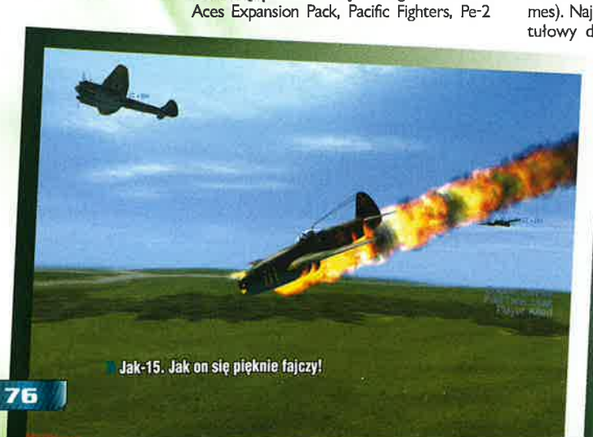
IL2 STURMOVIK 1946

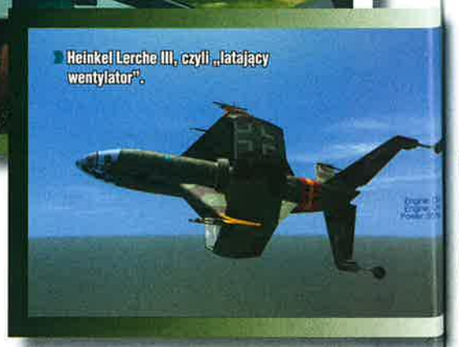
Cykl Sturmovik był hitem, do którego nieraz już powracaliśmy. Jednak odkąd ze zgrozą obserwuję, jak zaczyna się przemieniać w brazylijską telenowelę, mam na to coraz mniejszą ochotę.

Jakże jednak mam przejść obojętnie obok tak prowokującej sentencji: *„Symulator znajdujący się w tym pudełku został stworzony przez nas wszystkich, ogólnoświatową społeczność tysięcy fanów. Dziękujemy Wam, przyjaciele, za Wasze wsparcie i oddanie"*. Zaiste rozbrajająca szczerość, przyjaciele – dzięki podwójne! Dzięki, że odwaliliście kawał solidnej roboty i umieściliście ją w Internecie; dzięki po raz drugi, że ją potem sami kupujecie za ciężko zarobione pieniądze, dzięki czemu my spłacamy raty za domy i samochody. :)

Przeż(y/u)jmy to jeszcze raz

Sami autorzy ze studia MadDox włożyli w niniejszą edycję Iła raczej niewielki wkład pracy. **1946 jest zestawem zawierającym wszystkie najważniejsze mody, rozszerzenia i dodatki, w jakie Il-2 Sturmovik zdążył obrosnąć przez lata.** Są to: Forgotten Battles, Aces Expansion Pack, Pacific Fighters, Pe-2 Peshka oraz Sturmoviks over Manchuria (pominięto natomiast Operation Barbarossa, mało udany i niewydany pod sztandarami Ubisoftu, lecz Matix Games). Najistotniejszą nowością jest tytułowy dodatek Sturmoviks 1946, który niestety na tle imponującej całości prezentuje się niczym przysłowiowa kropla w morzu. Cały pakiet wrzucono na jedną płytkę DVD i zaopatrzono w instalator hurtem przegrywający wsio na dysk.


Jak-15. Jak on się pięknie fajczy!


Heinkel Lerche III, czyli „latający wentylator".

Coś mi się zdaje, że dla niektórych twórców gier podstawowy problem II wojny światowej jest taki, że się skończyła... Ileż można katować operację Market-garden, oblężenie Stalingradu i El Alamein? Autorzy nowej edycji Sturmovika znaleźli klasyczne wyjście. Nie zrażeni maksymą Leca *„najtrudniejsza rzecz, być prorokiem wstecz"* zafundowali nam **alternatywną wersję historii**. Oto alianci na plażach Normandii dostali tęgiego łupnia i poniósłszy horrendalne straty, zostali zepchnięci z powrotem do morza. Co więcej,

Rok 1946 – II wojna nadal trwa!

Śmigło to wentylator do chłodzenia pilota w powietrzu. Gdy się zatrzymuje, pilot błyskawicznie zaczyna się pocić.

Jeden ze znaków rozpoznawczych serii Ił – maniacko wiernie odtworzone kokpity.

Rosjanie również nie zasypiają gruszek w popiele i rozwijają własne projekty (szkopuł w tym, że wiele z nich bazowało na myśli technicznej zdobytej w strefie okupacyjnej – tu zmyślona opowieść wyraźnie się nie klei). Wkrótce niebo pełne jest dziwolągów, na widok których ptaki w locie pękają ze śmiechu. Najbardziej w oczy rzuca się Heinkel Lerche III B-2, czyli, jak to poetycko ujął mój kolega, „latający wentylator".

Niemcom udaje się też powstrzymać natarcie Sowietów. Zamach na życie Hitlera kończy się sukcesem spiskowców i władzę w III Rzeszy obejmuje efektywny rząd zdolny podejmować trzeźwe decyzje. W tej sytuacji Stany Zjednoczone i Wielka Brytania podpisują z Niemcami zawieszenie broni. Chwilowo walki ustają także na wschodzie, ale tam przeciwnicy liżą rany, aby wkrótce znów rzucić się sobie do gardeł. Póki co trwa nowy wyścig zbrojeń, konstruktorzy nie odchodzą od desek kreślarskich, projektując supernowoczesne maszyny, które mają przechylić szalę zwycięstwa.

Cuda na nieble

Nie będę wnikał, czy powyższy scenariusz jest głupi, czy tylko absurdalny. Dla mnie liczy się, że **mogę pohasać wszystkimi tymi hitlerowskimi „wunderwaffe", które w realnym świecie nigdy nie wyszły poza fazę prototypu**. W wyimaginowanym roku 1946 To jednak jeszcze nic w porównaniu z wytworami cudownej cywilizacji, która sięgała nieba strzelistymi gmachami pałaców narodów! Tak oryginalną (dyplomatycznie mówiąc) maszynę jak I-250 mógł zrodzić tylko umysł oświecony butelką „Specjalnej Moskiewskiej". Myśliwiec wyposażono w dwa rodzaje napędu – z przodu śmigło i silnik tłokowy, z tyłu zaś silnik odrzutowy. Coś takiego mogli wymyślić tyko Sowieci (wszakże to śmiała, innowacyjna, socjalistyczna wizja inżynierska). Nie dość, że maszyna potrzebowała dwóch rodzajów paliwa, co stwarza oczywiste komplikacje logistyczne, to jeszcze była bardzo trudna w pilotażu. Podczas

Mimo czterech włączonych wentylatorów (i piątego na ogonie) pilotom i tak jest bardzo gorąco.

KONKURS SMS

DO WYGRANIA

2 x gamepad Pretorian MT 1500

Wyposażony w dwa analogowe manipulatory, z których jeden może pełnić rolę analogowej przepustnicy, ośmiokierunkowy krzyżak i 12 przycisków akcji (w tym dwa w manipulatorach). Gamepad pracuje w dwóch trybach, analogowym i cyfrowym. Zainstalowane w nim zostały również silniki realizujące efekty VIBRATION FORCE.

2 x kierownica Cyber Race MT 172

Dzięki ergonomicznej budowie, starannemu rozmieszczeniu elementów, precyzyjnemu działaniu i dokładnemu wykonaniu doskonale oddaje realizm prowadzenia pojazdu.

2 x kierownica Chase Booster MT 176

Zaskakuje nie tylko efektownym wyglądem, ale również wysoką jakością wykonania i funkcjonalnością. Kierownicę można z powodzeniem używać w profesjonalnych grach samochodowych i w symulacjach lotniczych.

Wystarczy wysłać SMS-a z prawidłową odpowiedzią na pytania konkursowe:

Jaki jest kąt obrotu koła w kierownicach Cyber Race i Chase Booster?

A. 270°
B. 90°

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.MT.X,
gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 15 maja 2007 r.

Fundatorem nagród w konkursie jest media-tech

nagłego przyspieszania silnik odrzutowy najwyraźniej pcha maszynę, zaś przednie śmigło tylko ją hamuje, przez co samolot staje się wyjątkowo niestabilny i trudno nad nim zapanować. Nie jest to jednak problem dla bohaterów Związku Radzieckiego, u których – jak powszechnie wiadomo – odwaga nie była rzadkim przymiotem.

Na wschodzie też bez zmian

Z innych ciekawostek wypada wymienić HE-162D ze skrzydłami w układzie „kaczka", Jaka-15, charakterystycznego Dorniera 335 i odrzutowy bombowiec Arado 234B-2 (patrz ramka). Tytułowego Ił-2 godnie zastępuje jego następca, Il-10. Choć trudno to może sobie wyobrazić, maszyna ta ma jeszcze potężniejsze opancerzenie, jest szybka i zwrotna niczym myśliwiec i ma udźwig bombowca. Można też spróbować sił za sterami Ju-88, który zabiera dwie potężne jednotonowe bomby (są tak ogromne, że nie mieszczą się w komorze bombowej). Niestety, nie ma żadnej kampanii, w której moglibyśmy polatać tym samolotem (a chciałoby się posłać na dno parę konwojów płynących do Murmańska).

Peryskop w górę!

Tak jest, nie pomyliłem się, to nie jest recenzja nowego Silent Hunter. Rozsiadłszy się w kabinie Arado 234B-2, zauważyłem... peryskop! Po chwili kombinowania z przełączaniem widoku okazało się nawet, że można przez niego popatrzeć. Eksperyment ten jednak, w połączeniu z mą nieskończenie dociekliwą naturą, zaowocował postawieniem dalszych pytań: do czego to ustrojstwo może służyć, dlaczego skierowane jest do tyłu i po co w środku jest krzyż celownika? Otóż samolot wyposażono w dwa działka strzelające... do tyłu. Patrząc przez peryskop, pilot mógł celować w siedzące mu na ogonie myśliwce!

Miłośnikom lotnictwa ta gra wciąż może dostarczyć mnóstwo radości.

I-250 – czyli jedyna taka kombinacja tłokowo-odrzutowa.

Tutaj dochodzimy do najsłabszej strony 1946. **Niektóre nowe samoloty pojawiają się tylko w kampaniach, inne w misjach pojedynczych, jeszcze inne wyłącznie w misji treningowej.** Dla wielu typów samolotów nie stworzono choćby jednej misji i tutaj ratunek widzę jedynie w edytorze. Jedne kampanie są dynamiczne, inne nie (jak np. Sturmoviks over Manchuria). Sprawia to wrażenie dość chaotycznego, nieuporządkowanego i nieprzemyślanego podejścia do tematu.

Dostępna jest kampania niemieckiego pilota myśliwskiego, rozgrywana w latach 1943-1946, jak również kampania pilota bombowca, związana z wydarzeniami po udanym zamachu na Hitlera (walki frakcyjne pomiędzy wiernymi akolitami wodza a reformatorami). Za sterami najnowocześniejszych radzieckich odrzutowców można zasiąść w trzech kampaniach. **Zauważalnie dopracowano wiarygodność bitew na Pacyfiku,** dzięki czemu są one teraz bliższe realiom historycznym.

Popłynęło z wiatrem

Od strony technicznej gra wypada wyśmienicie i przeciętnie zarazem. Wyśmienicie, bo na współczesnym sprzęcie, choćby średniej klasy, hula z detalami ustawionymi na maksimum. Przeciętnie – bo to maksimum dawno już przestało przyprawiać o zawrót głowy. Zważywszy jednak, że próbie czasu poddana została gra mająca na karku aż 6 lat (tak jest! Sturmovik zadebiutował w 2001r.), możemy uznać, iż z próby tej wyszła zwycięsko. **Modele samolotów są piękne, a kokpity dopracowane. Miłośnikom lotnictwa ta gra wciąż dostarczy mnóstwo radości.**

Spore wrażenie zrobiły na mnie bomby kasetowe. Po włączeniu pauzy widać, jak rozpadają się na setki znakomicie odwzorowanych małych ładunków (ale czy nie szkoda na to mocy komputera i pracy programistów? Przecież w warunkach bojowych nie są one większe od jednego piksela, a to, że im się przyglądałem, to wyłącznie czysta perwersja). Maksymalna rozdzielczość, w jakiej pracuje gra, czyli 1280 x 960 punktów, nie uszczęśliwi posiadaczy paneli LCD. Niedosyt pozostaje tym większy, że engine bez wątpienia ruszyłby płynnie w o wiele wyższej rozdzielczości.

Dźwięk jest jak zawsze doskonały. Warkot, klekotanie i pomrukiwanie silników brzmią wysoce realistycznie. Chór silników bombowca wydobywający się z kolumn wprawił stojące w kredensie kieliszki w należyte wibracje. **Model lotu wciąż należy do najlepszych!**

„Il-2" to nazwa, która dawno już stała się myląca. Jest to bowiem gra, w której możemy polatać kilkudziesięcioma zupełnie różnymi maszynami. Jeśli uwzględnimy wszystkie ich warianty i odmiany, zrobi się ich **grubo ponad dwieście.**

Jakie emocje wywołał u mnie po latach ów moloch? Odpowiedź brzmi: znikome. Zapoznałem się oczywiście z tymi wszystkimi nowymi wynalazkami, lecz bardzo szybko zacząłem tęsknie zerkać w stronę stojącego na półce Company of Heroes. Jako materialista zadam jeszcze tylko sakramentalne pytanie: ile to będzie kosztować u nas? Jeśli więcej niż 30-40 zł, to nie warto. |CDA|

Co, nie wiedzieliście, że to Amerykanie opracowali prototyp TIE Fightera?!

OCENA 6+

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 7
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ wszystkie najważniejsze oblicza Ił-a w jednym pakiecie
- ⊕ oryginalne maszyny
- ⊕ 32 nowe samoloty
- ⊕ historia alternatywna – mnie to kręci
- ⊖ nie wzbudza takich emocji jak kiedyś
- ⊖ maksymalna rozdzielczość tylko 1280 x 960
- ⊖ widać, że to zbiór rozmaitych modów itd.

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 119 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | GEM, SET... MIGRENA

Ty do mnie, ja do ciebie.

Panowie, bez jaj, to będzie górna piłka!

CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

EA Sports nie zna pojęcia „litość". Ledwo co człowiek odpoczął psychicznie od World Cup 2006, do końca nie zregenerował się fizycznie po FIFA 07, a tu już EA Sports zarzuca półki sklepowe kolejnym odcinkiem UEFA Champions League.

Przestańmy się oszukiwać, prawdopodobnie terroryści musieliby zrównać z ziemią siedzibę EA Sports, by cokolwiek w ich piłkach kopanych się zmieniło. Latka mijają, co roku dostajemy dwie-trzy „nowe" gry piłkarskie ze znajomym logo, a chyba tylko najzagorzalsi fanatycy są w stanie je rozróżnić. Choć i tu mam poważne wątpliwości.

Najgorsze jest jednak to, że dla polskiego kibica Liga Mistrzów ma tak naprawdę charakter czysto egzotyczny. Czym tu się pasjonować? Takim finałem Barcelona – Arsenal? Może za pięć lat, jeśli młody Szczęsny przebije się chociaż na ławkę Kanonierów. A póki co naprawdę mam wrażenie, że z roku na rok LM staje się coraz nudniejsza.

Trzy Karaery

Ale załóżmy, że lubicie Ligę Mistrzów i nie macie na co wydać kasy rodziców. Uparł się taki i musi mieć UEFA Champions League 2006-2007. Kupując grę powinniście być przygotowani na parę „niesamowitych" niespodzianek. Największa z nich to niewątpliwie **nowy tryb rozgrywki nazwany The Treble.** Zadaniem gracza jest zdobyć potrójną koronę (mistrzostwo kraju, wygrać Ligę Mistrzów i Puchar Krajowy). Cały wic polega na tym, by uczynić to w ciągu jednego sezonu.

I reszta po staremu

I to w zasadzie tyle, jeśli chodzi o tryby rozgrywki, bo **reszta to w sumie nic nowego**. Ot, kilkanaście lig do wyboru albo Liga Mistrzów, którą dowolnie możemy skonfigurować tudzież rozegrać jakieś historyczne mecze. Jak to bywa w grach EA Sports, jest też masa wszelkiej maści fascynujących zadań typu „*strzel trzy bramki, a dostaniesz 50 punktów*". W UEFA Champions League 2006-2007 zadań takowych jest coś koło 400. Zdobyte punkty wydać możemy na tak rewelacyjne bonusiki jak oficjalne piłki Ligi Mistrzów (WOW!!!), nowe stadiony czy murawy (MIAZGA!).

Rozgrywka

A sama rozgrywka? Zmian w niej co niemiara. Jak twierdzą twórcy, największą jest to, że zima wygląda w tym sezonie jeszcze bardziej zimowo. Aż pozwolę sobie to zacytować: „*Piłkarze noszą rękawiczki, z ich ust wydobywa się para, a śnieg potrafi prószyć gęsto*". Liczę, że w przyszłym roku dodadzą możliwość ulepienia bałwanka w przerwie i zrobienia orła na śniegu. A poważnie to cała rozgrywka jest identyczna jak w FIFA 07...

We don't need another hero!

Zrozumiałbym ideę wydawania niemal co roku FIFA, World Cup/Euro i UEFA Champions League, gdyby te dwa ostatnie tytuły były traktowane tylko i wyłącznie jako dodatki. I za cenę dodatku sprzedawane. **Wciskanie tych gier za taką samą cenę jak podstawka to zwykłe naciągactwo**. Częstotliwość pojawiania się ich na rynku jednak świadczy o tym, że panowie z EA Sports postawili sobie ten sam cel co Franek Smuda. Patrz cytat. |CDA|

„Dzisiaj walczymy o zwycięstwo. Natomiast w następnych spotkaniach będziemy próbować wygrywać."

Franciszek Smuda, trener Lecha Poznań

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 6
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ eee... tryb Treble... może?
- ⊕ no ale pograć się da, nie powiem „nie"
- ⊖ znajdź dwie różnice pomiędzy World Cup 2006, FIFA 07 i UEFA CL – masz 10 minut.
- ⊖ cena!

Leż, Adamie, leż!

PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 19,99 ZŁ
WWW.REDNECKKENTUCKYGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 03/2007

ELD & ANA | LUSTRACJA Z OBRZYNEM

REDNECK KENTUCKY

i NOWA GENERACJA KUREK

Kurka Marysia stanęła przed stłuczonym kawałkiem lustra w kurniku. Spojrzała w odbicie dzioba, zamrugała wyłupiastymi oczami i wygdakała: „Dorwę cię, ty wieśniaku". Po czym ulokowała pod swoim grzebieniem hachimaki (*).

***Do** niedawna życie na farmie w Kentucky było prawdziwą sielanką. Marysia spędzała całe dnie na leniwym grzebaniu w zierni, wymieniając najnowsze podwórkowe informacje z innymi, równie zajętymi koleżankami z kurnika. Słońce grzało w kuperek (**), ptaszki (te nieudomowione) śpiewały, od czasu do czasu wyskoczyło się na wycieczkę w okolice pola dyniowego... Ach, kiedyś się żyło!*

Kury czy kaczki?

Teoretycznie chyba każdy gracz spotkał się z grą polegającą na bezlitosnym strzelaniu do kuraków. Amerykanie mają hopla na punkcie zwierzyny łownej i setek części Deer Huntera, a Polacy nie gęsi, do kuraków strzelają. Mieliśmy już bodajże ze trzy części Kurki Wodnej (za czym stał TopWare) i „dzieło" o tytule The Chickenator. I właśnie twórcy tej ostatniej gry – City Interactive – postanowili po raz enty wystawić biedne pierzaste stworzenia pod lufę domorosłych morderców. Ponoć pierwotnie to miały być kaczki, ale w „IV RP" żartów nie ma, dlatego ofiarami znowu stają się kurczaki.

Do czasu, gdy pewnego dnia gospodarz, typowy wieśniak z tłustym karkiem, nie wpadł w szał po wypiciu bimbru własnej roboty. Chwycił za obrzyna i zaczął masakrować całe podwórzowe towarzystwo. Bez skrupułów. Marysia patrzyła na krwawą jatkę przez okno kurnika. Kilka minut zajęło jej zrozumienie, że jeśli nie weźmie pazurków za pas, sama stanie się kolejną ofiarą spasionego psychopaty w zaplamionym podkoszulku.

W tym silniku tkwi magia

Pomysł na grę jest nijaki. Po raz piąty (wersja optymistyczna, kto wie, czy z pamięci nie wyleciało mi dziesięć innych gier z kurczakami?) wcielamy się w postać jakiegoś pana, który z giwerą szaleje pośród domowego ptactwa. Zatem pytanie podstawowe brzmi: po kiego grzyba ja mam grać w Redneck Kentucky? Odpowiedź jest oczywista – **to pierwsza strzelanka o kurach na silniku Unreal!** Nie wiem, w czyjej głowie zrodził się ten szatański plan, ale zabawa jest przednia. Z gry typu „celowniczek" zrobił się prymitywny, bo prymitywny, ale jednak FPS. Trójwymiar pełną gębą, a raczej dziobem.

Marysia rozejrzała się po pustym, zdemolowanym kurniku. W kącie wypatrzyła worek wypełniony kartoflami. W jej małym kurzym móżdżku zaświtał pomysł, a z dzioba wydobyło się szaleńcze gdakanie. Włożyła w zakamarki pod piórkami tyle kartofli, ile się tylko zmieściło. Wyjrzała przez rozbite okno na podwórze. Gospodarz chwiejnym krokiem zmierzał na podwórko sąsiada, depcząc po kurzych piórach. Kurka podążyła ostrożnie za nim.

Eksterminacja 3D

Łazimy, w którą stronę chcemy, demolujemy sporo elementów dekoracji poszczególnych plansz. Całość została oprawiona w **zabawną, rysowaną grafikę z fajnymi animacjami kuraków**. A jak one malowniczo zamieniają się w kupy latającego pierza! **Całość bardzo grywalna, choć nie obeszło się bez paru zgrzytów** (o czym dalej). Jednak system punktacji i grafika powodują, że eksterminuje się kurczaki z wielką przyjemnością.

Marysia odczekała stosowny moment i gdy gospodarz był blisko i stał odwrócony tyłem do przyczepy, posłała w jego kierunku kartofel... i chybiła! Może to wiatr, może zły układ gwiazd, ale kartofel przeleciał tuż obok wyznaczonego celu – małej główki wieśniaka. Marysia westchnęła ze zrezygnowaniem. Najwyraźniej zemsta nie miała być tak prosta, jak wcześniej myślała. Spojrzała na swoje zasoby z zaciętym dziobem. Pozostało jeszcze wiele kartofli.

Ani kroku dalej

Co do minusów **najbardziej wkurzającą rzeczą jest długość gry**. Redneck Kentucky to **ledwie osiem poziomów**. Niby znowu nie tak tragicznie mało, ale poszczególne plansze są potwornie mikre! Ileż to gier powstało na tym silniku i w każdej z nich mogliśmy na bank przebiec więcej niż trzy kroki w prawo i lewo. Rozumiem, że większe plansze stanowiłyby problem z uwagi na ciągłe bieganie z jednego końca mapy na drugi w poszukiwaniu ptactwa... Ale czy nie można było zastosować wariantu znanego z każdego FPS-a, czyli idziemy przed siebie i rozwalamy wszystko, co się rusza, zamiast poruszać się po małej, zamkniętej przestrzeni?

Kolejne zużyła już po kilku minutach, podążając za spoconym wieśniakiem na cmentarz. Miał czelność obrazić pamięć zdechłych... ekhmm, UMARŁYCH kur! Znalazł latarkę i urządził nieszczęsnym duszom prawdziwą śmierć po śmierci. Potem zataczający się gospodarz powędrował w kierunku silosu na zboże, a dzielna Marysia po cichu zaczęła skradać się za nim. Kiedy morderca w podkoszulku zniknął wewnątrz silosu, nasza bohaterka czym prędzej wbiegła do środka i wypuściła ze skrzydełek salwę nadgniłych nieco kartofli. Natychmiast przeklęła samą siebie za ten amatorski wybryk, gdyż żaden z pocisków nie trafił celu. Znowu.

Szybko i celnie

Drugi palący problem to uzbrojenie. Giwer jest ledwie cztery (obrzyn, snajperka, minigun i rakietnica), przy czym taka chociażby snajperka jest całkowicie bezużyteczna. Dlaczego? Bo w tej grze liczy się głównie szybkostrzelność, a wyszukanie celu, celowanie i wystrzelenie ze snajperki czas kradnie na potęgę.

Gospodarz odwiedził jeszcze sad i zmasakrował kilkanaście nikomu niewadzących jeżyków. Co biedne zwierzątka winne, że lubią jabłka? Cham i prostak, ot co. Później Marysia pobiegła za uzbrojonym psychopatą na pole kukurydzy, gdzie jego śladem przedzierała się przez łany z dziobem wykrzywionym z obrzydzenia. „O kurza kostka" – zaklęła szpetnie i niekoniecznie taktownie Marysia. Psy! Za gospodarzem szły dwa wyrośnięte kundle maści nijakiej i z niezwykłą jak na ten ogłupiały gatunek precyzją wieśniak tymczasem strzelał w najlepsze i nie zwracał uwagi na samotną, zdesperowaną kurkę, której nagle przypomniały się opowiastki babci. Historie o tym, jak w czarnej godzinie użyć kurzej magii i wezwać JĄ: Super-Kurę. Konstrukcję przodków. Wcieloną potęgę. Niezniszczalną. OBY! Marysia, wyrwana nagle z rozmyślań przez zbliżające się szczekanie, ile sił w nóżkach popędziła do opuszczonego już teraz silosu... |CDA|

Brudna podkoszulka

Mimo że pomysł na Redneck Kentucky jest zużyty jak podkoszulek głównego bohatera, wykonanie gry sprawia, że **warto sięgnąć po nią** chociażby z czystej ciekawości. Tym bardziej że kosztuje to 20 zeta. Zdecydowanie najbardziej udany i pomysłowy odcinek z niekończącej się sagi o wojnie z kurczakami. Czy jest na sali weterynarz?

Kurczaki na silniku Unreala? Czemu nie. Jak najbardziej grywalne!

(*) Opaska – symbol kamikadze.
(**) Miejsce, w którym kaczkom i kurom oraz innym ptaszydłom domowym kończy się grzbiet.

- PRODUCENT: FROGWARES
- DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
- CENA: 30 ZŁ
- WWW.SHERLOCKHOLMES-THEGAME.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1,3 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

EGM | O WŁOS OD DOBREJ GRY

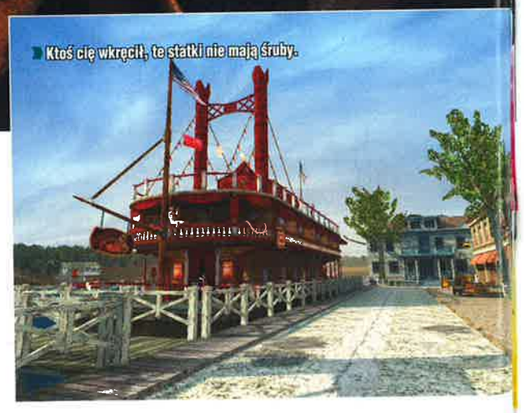
SHERLOCK HOLMES

PRZEBUDZENIE

Sherlock Holmes zrobił się ostatnio dość popularny wśród developerów gier przygodowych. Każą mu w swych produkcjach przeżywać przygody, jakie jego literackiemu ojcu nigdy by się nie przyśniły.

Ha, ha, ha. How clever you are, Mr. Holmes and Dr. Watson. You discovered our trail and found this fool, Arneson. Ah my dear Arneson, please tell me. How is his hand and all that goes on in his head?". Ha ha ha ha! I am a real, true believer of the Great Old Ones. I tremble fools! I will till you with lead and then stuff you with octopus. Heh ah hah hah!!!!

Złowrogi wynalazca sprayu i jego szaleńczy plan zatagowania świata.



Ktoś cię wkręcił, te statki nie mają śruby.

Conan Doyle był bowiem nieodrodnym dzieckiem XIX-wiecznego racjonalizmu (*) i wszystkie sprawy, z jakimi mierzył się Holmes, miały takież racjonalne podłoże: nawet piekielny – z pozoru – pies Baskerville'ów okazał się w końcu wyrośniętym mastyfem, podrasowanym jedynie za pomocą fosforu przez zbrodniarza, który postanowił do swych niecnych celów wykorzystać rodzinną legendę.

To irracjonalne, Watsonie

Tak też było w dotychczasowych komputerowych opowieściach o przygodach angielskiego detektywa dżentelmena. Ale nic nie jest trwałe na tym zwariowanym świecie – i oto programiści z Frogwares prezentują nam grę, w której niezrównany mistrz dedukcji z Baker Street 221b **mierzy się z mrocznymi kultystami Cthulhu**. (Tfu! Za samo wymyślenie takiej nazwy, na której normalny człowiek język sobie łamie i opluwa brodę, powinno się przystawić Lovecraftowi do (_!_) wylot worka pełnego czerwonych mrówek!)

Intryga zaczyna się trywialnie i standardowo – Watson prosi potężnie się nudzącego Holmesa, by zajął się sprawą zniknięcia maoryskiego służącego któregoś z sąsiadów, emerytowanego oficera, jednego z tych, którzy krzewili światło cywilizacji tam, gdzie ich posłała królowa Wiktoria i Korona. Na miejscu okazuje się, że wypadek nie jest odosobniony – policja wie o kilku podobnych, choć nie przywiązuje wagi do tych zniknięć. Holmes jednak z właściwą sobie bystrością widzi w tym fragmenty jakiejś większej sprawy.

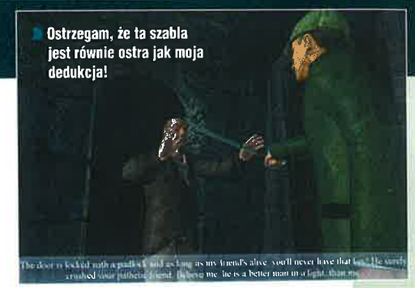
Szkiełkiem i okiem

Nieposkromiony detektyw zabiera się do dzieła ze zwykłą energią i zapałem. Szybko trafia do miejsca, w którym ofiary porwań są przetrzymywane przed dalszym transportem i znajduje ślady paskudnego, krwawego rytuału – u stóp czarnego niesamowitego posągu, na widok którego pies Baskerville'ów byłby dostał czkawki, leżą zmasakrowane zwłoki jakiegoś nieszczęśnika. A to dopiero początek. Skromny.

W trzecim wymiarze

SH:A jest grą FPP i 3D – wszystko widzisz oczami głównego bohatera, Sherlocka Holmesa, któremu jak zwykle pomaga wierny, acz mierny doktor Watson. **Grę zrobiono starannie i z dbałością o satysfakcję gracza**, co chwila nagradzanego efektownymi animacjami. **Grafika nie porąża wszelako pietyzmem wykonania** ani przesadną wyobraźnią jej twórców, ale też trudno jej coś zarzucić poza – może – pewnym eklektyzmem. Wszystko jest jakieś takie „wyblakłe" – nie dosłownie, broń Boże, ale **zrobione bez ikry**. Nawet jaskinie pod szkocką wysepką, gdzie Holmes co krok natyka się na szkielety piratów, robią wrażenie dekoracji z Disneylandu. Otaczające Nowy Orlean bagniska ze znacznie większym artyzmem przedstawili twórcy pierwszej edycji przygód Gabriela Knighta – a to było w końcu ponad trzynaście lat temu.

Zastanawiam się, jaki był cel tego przedsięwzięcia (posłania Holmesa w trzeci wymiar) – podejrzewam, że za mniejsze pieniądze można byłoby zrobić tę przygodówkę w scenerii 2D, bardziej dbając o otoczenie.


Ostrzegam, że ta szabla jest równie ostra jak moja dedukcja!

ny ten sęp – jak długo można codziennie jeść wątróbkę?). Sympatyczną stroną interfejsu jest to, że **twórcy przewidzieli w nim zapis wszystkich dialogów, co niekiedy jest bardzo pomocne**. Niestety, zapisane w nim dokumenty nie zawsze są czytelne – aby zrozumieć treść niektórych artykułów prasowych lub zapisów stron książek, trzeba mieć wzrok jak bohaterowie Maya, którzy z odległości pięciu mil potrafili rozpoznać płeć kolibra krążącego nad kwiatem.

Jak w każdej porządnie zrobionej grze fabularnej **możemy w każdej chwili zapisać grę** – tylko że na ponowne jej wczytanie trzeba dość długo czekać. Ale da się z tym wyżyć. Gra ma też oczywiście opcję wyświetlania dialogów.

Gra oparta na oryginalnym pomyśle, ale wykonana bez tej iskry bożej, która różni dzieło sztuki od produktów rzemiosła.

Ale... **może panowie z Frogwares chcieli zrobić krok milowy – i niestety, coś im pękło w kroku.**

To elementarne, Watsonie

Zagadki w grze są za to na bardzo przyzwoitym poziomie, choć bywają irytujące. Na samym początku nie popchniesz gry, jeżeli Holmes nie zbada pewnego śladu – a łatwiej dostrzec białego motyla na worku z kredą niż brak gwoździa w podeszwie na odcisku buta (*to nie jest spoiler, moi drodzy czytelnicy, tę informację podali twórcy gry w manualu*). Ale potem w zasadzie gra nie zmusza nikogo do niezwykłych łamańców, choć niekiedy wystawia jego domyślność na próbę. Nie taką jednak, by człowieka łamało. Po ukończeniu gry możesz się z szacunkiem ukłonić swojemu odbiciu w lustrze.

Mocną stroną gry jest intryga – w zasadzie na jej scenariuszu można by zrobić niezły film. Wszystko jest logiczne i umotywowane. A elementy nadprzyrodzone? – zapyta mnie jakiś upierdliwiec. No, Holmes nie styka się z żadnym potworem rodem z Lovecrafta – ściga ludzi, którzy wierzą w Starszych Bogów i w imię tych bogów popełniają zbrodnie, więc nic się tu z logiką nie kłóci.

Wbrew temu, co mogłoby się wydawać po zbadaniu opcji gry, nie ma w niej za wiele elementów dla Holmesa niebezpiecznych – nasz detektyw tylko w szwajcarskim kurorcie dla Bardzo, Bardzo Nerwowo Chorych staje wobec prawdziwego niebezpieczeństwa, ale i tam można sobie poradzić bez pośpiechu. Ten element akurat mi się podoba – osobiście wolę myśleć, niż biegać „moim bohaterem" i „kryć go" w rozmaitych zakamarkach.

Coś tu nie gra

Ilustracja muzyczna jest... powiedziałbym, kiepska. Jej twórcy doszli do wniosku, że monotonne powtarzanie trzech ponurych nut stworzy nastrój grozy – a tymczasem wywołuje tylko irytację u gracza, który wciąż musi słuchać tego samego prostego jak dyszel karawanu motywu podczas wczytywania gry. Ja wiem, że miało go to przestraszyć, ale jest przerażające mniej więcej tak jak aplikowanie sobie kropli do nosa.

Inne efekty dźwiękowe w omawianej grze zrobiono za to na przyzwoitym poziomie (wrzaski chorych w szwajcarskim „sanatorium" czy ponure wycie wiatru na brzegu i w zakamarkach labiryntu jaskiń pod szkocką wysepką).

Międzymordzie i nie tylko

Gra ma dość oryginalny interfejs, którego nie nazwałbym najbardziej przyjaznym użytkownikowi, ale do wszystkiego można się przyzwyczaić, jak powiedział Prometeusz do sępa (swoją drogą, biedty, zapisane w nim dokumenty nie zawsze są czytelne – aby zrozumieć treść niektórych artykułów prasowych lub zapisów stron książek, trzeba mieć wzrok jak bohaterowie Maya, którzy z odległości pięciu mil potrafili rozpoznać płeć kolibra krążącego nad kwiatem.

Taki dom musi być nawiedzony, nie ma bata.

Rzemiosło

W sumie gracze otrzymali przygodówkę opartą na **oryginalnym pomyśle, ale wykonaną niby starannie, lecz bez tej iskry bożej, która różni dzieła sztuki od produktów rzemiosła**. Ale... to całkiem sympatyczne rzemiosło. |CDA|

(*) *Co prawda pod koniec życia, gdy jego syn zginął w okopach I wojny światowej, nawrócił się na okultyzm i ogólnie mu odbiło na punkcie nawiązywania kontaktu z duchami itd. Wszelako w momencie gdy opisywał przygody Sherlocka, stał twardo obiema nogami na ziemi.*

OCENA **6+**

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	6
AUDIO	4

PODSUMOWANIE

- ⊕ logiczna i sensowna intryga
- ⊕ brak ewidentych wad
- ⊕ spora grywalność
- ⊖ graficy się nie postarali
- ⊖ muzycy sprawę olali
- ⊖ nieportrzebne moim zdaniem 3D
- ⊖ brak tej iskry bożej

- PRODUCENT: GAS POWERED GAMES
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.SUPREMECOMMANDER.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 1,8 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

HUT SĘDZIMIR | POLUJE NA BABOLE

SUPREME COMMANDER

Wydawcy gier coraz bardziej nas rozpieszczają, a człowiek to taka bestia, która jeśli już przywyknie do luksusów, niechętnie z nich rezygnuje. To dlatego na polską (kinową) wersję Supreme Commandera będę trochę kręcił nosem. Dlaczego?

O tym za chwilę. Mam dla was dwie wiadomości – złą i dobrą – i zamierzam zacząć od tej pierwszej. Polska premiera Supreme Commandera przesunęła się w stosunku do europejskiej przede wszystkim dlatego, że rodzimy wydawca miał kłopoty z otrzymaniem kompletnej, w pełni działającej wersji gry od koncernu THQ. Z czego wynikały te problemy? Odpowiedź na to pytanie związana jest dość mocno z dobrą wiadomością, więc wstrzymam się z nią jeszcze przez dwa akapity. Niezależnie od powodów takiego stanu rzeczy CD Projekt dostał – według naszej wiedzy – zestaw lokalizacyjny późno, gracze czekali już na całkiem nieźle wypromowaną produkcję, trzeba było więc prace polonizacyjne przeprowadzić jak najszybciej. A gdy się człowiek śpieszy, tam się chochlik cieszy...

OCENA **7**

PODSUMOWANIE
- ⊕ ponad 600 poprawek
- ⊕ dodatki
- ⊖ literówki
- ⊖ niezgrabność tłumaczenia
- ⊖ sporadyczny brak precyzji w tłumaczeniu

OCENA GRY: 9

Literówki!

Działania chochlika widać już na tylnej stronie pudełka, na której zachęca on gracza do kupna gry słowami: *„rzuć swoje niezwyciężone jednostki do walki o supremację”*. Na podobne wpadki trafić też można w instrukcji – jest dość obszerna, całej od deski do deski nie czytałem, ale w kilka minut znalazłem np. *„Pretwórcę”* w miejscu, w którym powinien się znaleźć *„Przetwórca”*. Instrukcja ma jeszcze jedną, tym razem dużo mniejszą wadę – czcionka wybrana na śródtytuły w polskiej instrukcji (inna niż w angielskiej, co można sprawdzić oglądając plik PDF zamieszczony na płycie DVD) jest tak niefortunna, że litery „A” i „R” oraz „O” i „D” wyglądają niemal identycznie. W tekście, w którym pojawiają się takie słowa jak „OJD” (skrót od Opancerzonej Jednostki Dowodzenia) i „RADAR”, taki drobiazg zwraca uwagę.

Siedem ręcznych modułów Węzłów

Supreme Commander to gra trudna do eleganckiego zlokalizowania – w dialogach i rozkazach pojawia się sporo pseudonaukowego futurystycznego żargonu, który brzmi nieźle w języku angielskim, w polskim brakuje mu jednak lekkości, przetłumaczony bez finezji wygląda okropnie. A na finezję czasu nie było, dlatego też czytamy frazy typu *„przyczajony agent siedmiu ręcznych modułów Węzłów”*, *„Aeoni-Illuminaci to ludzie, którzy czczą idee wygasłej rasy obcych, których spuścizną jest...”* czy zupełnie fatalne *„powoduje dotkliwe straty w szeregach wroga w zamian za poniesiony koszy budowy i działania”* (z literówką, w instrukcji ten sam tekst już jej nie ma). Zdarzają się też sporadyczne błędy w tłumaczeniu, oryginalne *„All the actors are assembled, the final act is about to begin”* mówione w filmiku początkowym jednej z kampanii w polskich napisach zmienia się w *„wszyscy aktorzy są zgodni, że oto rozpoczął się ostatni akt”*. Niby niewielka różnica, ale wymowa inna...

600 poprawek

Tyle narzekania. A dobra wiadomość? Na zachodzie gra ukazała się w wersji – używając eufemizmu – niedopracowanej. Stąd wzięły się wszystkie opóźnienia. Polska edycja jest w stosunku do niej poprawiona, **wprowadza ponad 600 modyfikacji, które usuwają większość znalezionych błędów. Mimo potknięć tłumaczy to właśnie dla nich warto ją kupić** – sama gra jest bardzo udana, a w edycji PL można w nią grać bez problemów. Nawet jeśli z chochlikiem na ramieniu... |CDA|

Supreme Dodatki

Pudełko zawiera płytę DVD, instrukcję oraz poradnik (obie książeczki na porządnym kredowym papierze), trzy plakaty propagandowe frakcji biorących udział w konflikcie (Aeon, Cybranie i UEF), a także mapę świata gry z zaznaczonymi miejscami kluczowymi dla każdej z kampanii. Mapa świata sama z siebie nie pełni żadnej rozsądnej funkcji (podczas rozgrywki na pewno jej nie użyjesz), nie jest też szczególnie estetyczna (to kilka nieregularnych kształtów i kropki z nazwami lokacji). Druga jej strona zadrukowana jest jednak drzewkiem technologicznym jednostek, które ma już pewną wartość, choć tak naprawdę struktura jednostek w Supreme Commanderze jest na tyle prosta, że każdy, kto przejdzie kilka dowolnych misji, nauczy się powiązań pomiędzy oddziałami na pamięć. To oczywiście plus, że gra w pudełku nie jest „goła”, ale tego typu dodatki już nam spowszedniały, poza tym rada na przyszłość – szkoda wydawać pieniądze na papier kredowy do plakatów, które w pudełku zaginają się tak, że nie sposób ich wyprostować; cieńszy, tańszy papier dałby na pewno lepszy efekt.

- PRODUCENT: BIOWARE
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- HTTP://JADE.BIOWARE.COM
- WIN XP
- PROCESOR: 1,8 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 128 MB

GEM | WITAMY W JADEITOWYM IMPERIUM

JADE EMPIRE
EDYCJA SPECJALNA

Jade Empire w nasze ręce trafiło bez opóźnienia. Naturalnie jeśli nie liczyć tej ogromnej, blisko dwuletniej otchłani, jaka dzieli premiery konsolowego oryginału i jego pecetowego odpowiednika – Special Edition. Mówiąc o braku opóźnienia, myślę więc raczej o tym, że tym razem polscy gracze nie musieli czekać na własną wersję dłużej niż cała reszta świata.

Jade Empire: Special Edition **spolszczona została kinowo**, tj. tłumaczeniu uległy tylko napisy. Nienaruszona natomiast pozostała warstwa audio – głosy i muzyka, dzięki czemu również polscy gracze usłyszeć będą mogli niezrównanego Johna 'Sir Rodericka' Cleese'a. Jeśli o jakość tłumaczenia chodzi, jest ono na tyle dobre, że nikt, kto zna obydwa języki, jakimi komunikuje się z nami gra, nie powinien czuć rozziewu pomiędzy komunikatami. Jedyne, do czego mógłbym ewentualnie mieć zastrzeżenia, to tłumaczenie wszystkich nazwisk (biedny, biedny John 'Fondlebottom' Cleese...).

Mówiąc o polskiej wersji Jade'a, należy wspomnieć także, że istnieją aż dwa różne wydania: podstawowe i kolekcjonerskie. Te, choć naturalnie identyczne, jeśli o samo spolszczenie chodzi, różnią się dodatkami. Co ciekawe jednak, w **pudełku wersji podstawowej, oprócz gry na DVD i instrukcji, znajduje się również drukowany poradnik, a także zawsze miłe graczom prezenty w formie soundtracku w osobnym pudełku i dwustronnego plakatu** z postaciami z gry. Jeśli więc marzą ci się wielkie podróże po Jadeitowym Cesarstwie, zacznij je od małego kroku – do sklepu. |CDA|

OCENA **8**

PODSUMOWANIE
- ⊕ poprawne spolszczenie kinowe
- ⊕ bogate wydanie (OST, plakat)
- ⊖ spolszczenie nazwisk
- ⊖ drobne niekonsekwencje

OCENA GRY: 8+

KONKURS SMS

Test Drive Unlimited to najlepsza od wielu, wielu lat samochodówka dostępna na PC. Dlatego też gra otrzymała od nas ocenę **10/10!** (CD-Action 04/2007). *Jeżeli chcesz zdobyć jeden z egzemplarzy tej fantastycznej gry weź udział w naszym konkursie!*

Do wygrania: 15 pudełek z grą Test Driver Unlimited w polskiej wersji językowej.

Aby wygrać jedną z gier wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Jak się nazywa hawajska wyspa, na której toczy się gra?

A. Wolin B. Oahu C. Madagaskar

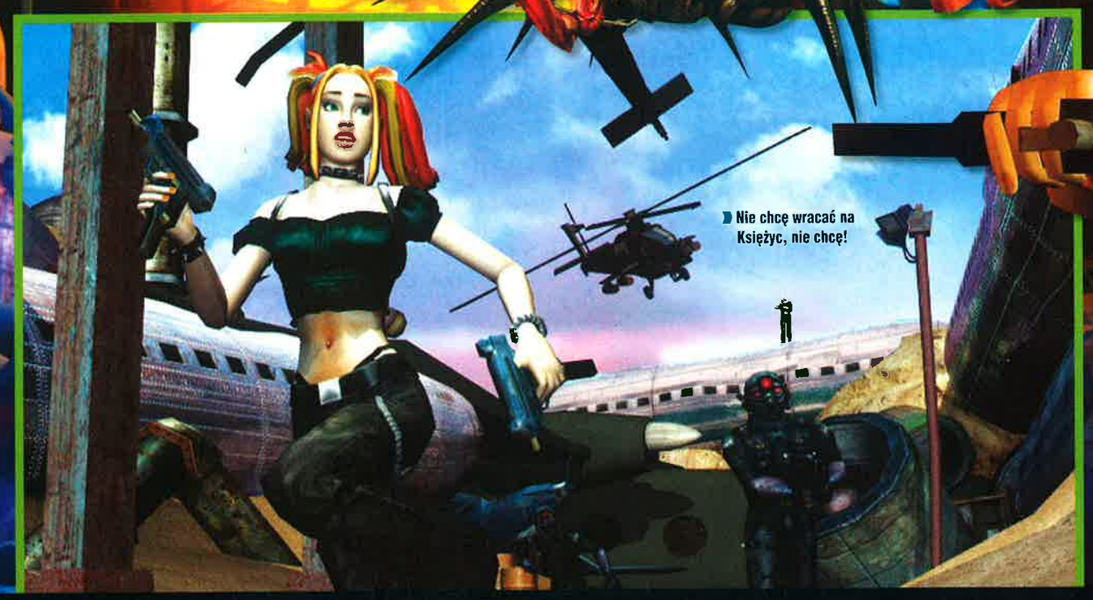
Odpowiedź wpisz według schematu: CA.TD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 15 maja 2007 r.

SPONSOREM NAGRÓD JEST: CDPROJEKT

- PRODUCENT: NU GENERATION GAMES
- DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
- WWW.DIRTTHEGAME.COM
- WIN 98/ME/2K/XP
- PROCESOR: 1.4 MHz
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 256 MB

CZARNY IWAN | UWAŻAJ, BO SIĘ POBRUDZISZ!



D.I.R.T.
ORIGIN of the SPECIES

Czy Lara Croft wreszcie ma godną sieble konkurentkę? Czy świat pogrąży się w chaosie po tym, jak eksperyment tajnego laboratorium wojskowego wymknął się spod kontroli? Czy Mrówka Z jest w rzeczywistości forpocztą zmutowanych, śmiertelnie groźnych owadów? Dowiedz się już dziś!

Wszystko zaczęło się tak niewinnie. Dirt spędzała razem z przyjaciółmi urocze wakacje. Jedli pasztetową z puszek, piekli w ognisku ziemniaki zwędzone z pól i własnoręcznie złapane wiewiórki. Kąpali się w rzece, a potem nawzajem szorowali sobie plecy, by zetrzeć z nich warstwę mazutu i innych nieczystości. Opalali się leżąc na rozgrzanym asfalcie drogi, bawili w chowanego na rozległych polach złomowisk samochodowych. Urocze wieczory mijały im na popijawach i tańcach do białego rana. Pięknie było aż do feralnego dnia, kiedy postanowili jeszcze zobaczyć pustynię Nevada...

Kiedy smutna Dirt spogląda przez kraty lekko nieobecnym wzrokiem, my już wiemy, że wydarzyło się coś bardzo złego, by nie powiedzieć: coś okropnego. **Na pustyni miał miejsce ściśle tajny eksperyment wojskowy o kryptonimie Projekt G.I.Ants.** Zamiast superbroni, wojskowi wyhodowali przerażające monstra, przy których Obcy podkulają kościste ogony pod siebie i chowają się w budzie. Dirt jeszcze nie wie, ale będzie teraz musiała uratować przyjaciół i ocalić całuśką niebieską planetę przed zniszczeniem! **Cały scenariuszy gry to raptem kilka zdań, które zmieściłyby się na pudełku zapałek, a przy odrobinie wysiłku nawet na jednej zapałce.** A logiki w nim akurat tyle, co siarki w łebku owej zapałki.

Z Księżyca albo z Wenus

Nikogo nie powinny zmylić wielkie jak podstawki pod piwo oczęta naszej bohaterki i fryzura a la Czarodziejka z Księżyca. W rzeczywistości **Dirt bardzo stara się, abyśmy uwierzyli, że jest młodszą siostrą Lary Croft.** Ewidentnie ćwiczyła skoki, piruety i insze fiflaki w tej samej szkole akrobatyki co Lara. Poza tym z upodobaniem posługuje się dwoma uzi i jest równie śmiercionośna dla przeciwników. Jeszcze dygresja odnośnie Lara's back. Jak wszyscy zapewne pamiętacie, pani archeolog nosiła na plecach niewielki plecak. Dirt też sobie coś tam przyczepiła, ale ponieważ w Tesco nie było akurat plecaków, kupiła po promocyjnej cenie pluszowego misia. Ten misio wisi jej cały czas na plecach i od czasu do czasu uroczo popiskuje. Poza tym wymachuje nóżkami i łapkami, więc jest naprawdę sympatycznie. Z pupila Dirt nie ma wielkiego pożytku, ale wydawane przez niego dźwięki wygoniły mi z mieszkania pozostałych domowników. **Cała chata wolna, w związku z czym oceniam jęczącego miśka na plus.**

Dirt wydostaje się z celi i tak zaczyna się jej długa podróż, która zawiedzie ją m.in. do osławionej Strefy 51, Nowego Jorku i w kilka innych sympatycznych miejsc, które stały się domem dla różnego rodzaju zmutowanego badziewia. Dla mnie było to jak nostalgiczna podróż w przeszłość. **Moim oczom ukazały się zabytkowe rendery, bogate ornamenty zapikselowanych bitmap, ociekające bugami kolizje obiektów 3D.** Łezka zakręciła się w oku, zapikało serduszko i niemal załkałem nad utratą tych cudowności, które niegdyś rozgrzewały do czerwoności procesor mojego Pentium 166 MMX i wyciskały wszystkie poty z 16 MB RAM-u i Rivy TNT.

OCENA **2+**

GRYWALNOŚĆ	2
VIDEO	3
AUDIO	3

PODSUMOWANIE

- ⊕ mangowa bohaterka
- ⊕ łatwa obsługa
- ⊕ jeśli ktoś lubi jęczące misie...
- ⊖ tragiczna fizyka
- ⊖ bugi, bugi, bugi
- ⊖ brzydkie (nie sugerujcie się grafikami)
- ⊖ cienki scenariusz
- ⊖ tacy sobie bossowie
- ⊖ słaba muzyka i dźwięki

Ciekawość zabiła kota

W D.I.R.T **wszystkie lokacje są uroczo schematyczne i powtarzalne**. Doceniam też przewrotność panów z Nu Generation Games, którzy potrafią zbyt nachalnie penetrującego lokacje gracza wytargać za uszy i natrzeć mu nosa. Ot, choćby niepozorne budki telefoniczne. Stoją sobie te szklane pudełka na chodnikach. Słuszna reakcja to ominięcie ich i udanie się na poszukiwanie żywego inwentarza do eksterminacji. Jeśli jednak twoje myśli zbłądzą, a kroki skierujesz do budki, to tak, jakbyś przekroczył pierwszy z siedmiu piekielnych kręgów. **Dirt nie potrafi z niej wyjść.** Możesz strzelać do woli w szklane ścianki, kopać w otwarte drzwi, podskakiwać i turlać się. Dirt i tak dalej już nie pójdzie. Słusznie ukarany i miejmy nadzieję – skruszony – wrócisz do menu głównego gry i rozpoczniesz całą misję od początku. **Zapisywałeś stan gry podczas zabawy? To nie ma znaczenia – i tak zaczyna się od początku etapu!** Brawo!

Zamrożona krew

Mrożące krew w żyłach sceny to zalety gry. Ot, choćby moment, gdy ujrzałem faceta w garniturze, gapiącego się w niebo, mocno ściskającego w ręku urzędniczą aktówkę. W czasie gdy gość podziwiał bitmapowy nieboskłon, jego nogi były obgryzane przez krabopodobne potwory. Nie wiem, czy zdziwiło mnie bardziej to, że jegomość drze się, ale jednak twardo stoi nogami na ziemi, czy to, że na zaprasowanych kantach spodni nie widać najmniejszego zagniecenia, nie mówiąc już o ranach. Niestety tego dnia nie doszedł do pracy. W pewnej chwili po prostu położył się na asfalcie i znieruchomiał. Myślę, że to serce mu pękło z żalu.

Dirt trafiła też na dyskotekę, gdzie oprócz muzyki puszczano także krew z bywalców lokalu. Konkretnie dokonywało tego stadko dziwadeł, które wyglądały jak skrzyżowanie bociana z pączkiem. Kiedy rękami Dirt uratowałem jakieś dziesięć sióstr (kobitki wyglądały kropka w kropkę tak samo), zobaczyłem, jak panie galopują gdzieś do bocznego korytarza. Z ciekawości poszedłem za nimi i znalazłem całe stadko upchnięte na zakręcie. Wszystkie panie w tej samej pozie, zgarbione i zasłaniające twarz rękoma. Dodatkowy bonus tej scenki to dziwna trzęsiączka, w jaką wpadały kobity, oraz spazmatyczne jęki, które chyba miały oznaczać przerażenie.

Dirt bardzo się stara, abyśmy uwierzyli, że jest młodszą siostrą Lary Croft. Nieskutecznie.

Specjalne moce Dirt

Oprócz arsenału standardowych broni **Dirt ma również dodatkowe umiejętności**. Może się np. stać niemal niewidoczna (kamuflaż). Potrafi również generować rodzaj pola elektrycznego, które jest nie do przebicia przez wrogów (oczywiście czas działania osłony jest ograniczony). Są też pirokineza, telekineza (umiejętność kontrolowania kuli z broni). Specjalne umiejętności dotyczą również broni konwencjonalnej. Dirt potrafi np. wykonać efektowne salto do tyłu, jednocześnie strzelając z obu uzi. Tyle tylko, że to, co dla Lary było banalnie proste i pozwalało np. szybko odskoczyć od wroga, u Dirt jest umiejętnością specjalną, którą można uruchomić, ale nie kontrolować. Po włączeniu tego combo dostajemy po gałach slow motionem i **nie możemy już np. zmienić kierunku skoku bohaterki**. Zazwyczaj oznacza to, że dziewczyna wywali połowę magazynków w sufit, a drugą połowę w ściany. Nie wiem jak gracz, ale wrogowie byli zachwyceni.

W Dirt można wybrać **trzy tryby zabawy**: Adventure, Time attack oraz Devastation mode. Tylko po co? Niezależnie od wyboru gra jest równie interesująca. Myślę, że to dobrze. W końcu ratowanie świata nie może być łatwe i przyjemne, nie? Obawiam się jednak, że razem z Dirt uratować się go już nie da. Sit tibi terra levis(*), Dirt. **|CDA|**

(*) Niech ci ziemia lekką będzie.

DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 179,90 ZŁ
WWW.GRAM.PL

ZAWIERA: TEKTUROWE PUDEŁKO, GRĘ NA PŁYCIE DVD W KOPERCIE, OST NA CD W PUDEŁKU, DRUKOWANE INSTRUKCJĘ I PORADNIK, PODKŁADKĘ POD MYSZ, PLAKAT DWUSTRONNY, KARTY KOLEKCJONERSKIE, LATAWIEC

GEM | NIESPECJALNIE SPECJALNA

JADE EMPIRE
EDYCJA SPECJALNA
– EDYCJA KOLEKCJONERSKA

Edycje Kolekcjonerskie głośnych tytułów – nie tak dawno jeszcze wydarzenia na naszym rynku rzeczywiście nadzwyczajne – stały się już w zasadzie normą. Nie były więc niczym niezwykłym dla nas najpierw zapowiedzi, następnie zaś widok niestandardowego pudełka z napisem Jade Empire – Edycja Specjalna. Zaskoczeniem natomiast okazała się jego cena, a zwłaszcza jej stosunek do jakości wydania jej samej i znacznie tańszej wersji podstawowej...

Zacznijmy, standardowo, od początku – od pudełka, które... jest zaskakująco małe i zwyczajne, zwłaszcza w porównaniu z niezwykłymi opakowaniami Company of Heroes (metalowa skrzynka na amunicję) czy Medieval II: Total War (skórzane „zawiniątko" przewiązane rzemykiem). Naturalnie wybór, czy może powrót do kartonu jest w przypadku quasi-chińskiej gry zupełnie właściwy, niemniej po tamtych materiał ten wydaje się śmiesznie... nieekskluzywny. Wrażenie to słabnie wprawdzie na widok tłoczeń i złotej folii wypełniającej litery, lecz jeśli chodzi o trwałość, Kompania Braci jest raczej nie do pobicia...

Uniesienie pokrywy pudełka pozwala sięgnąć po zgromadzone wewnątrz „bogactwa". Najważniejszym spośród nich jest naturalnie sama gra (kinowa wersja językowa) na płycie DVD, umieszczona – co ciekawe – w składanej kartonowej kopercie (wersja zwykła – w plastikowym opakowaniu). Podobnie ma się rzecz z soundtrackiem na płycie CD – o ile w wersji zwykłej mieści się on w miniboksie DVD, o tyle w Edycji Kolekcjonerskiej otrzymujemy ją w pudełku CD. Naturalnie nie ma to żadnego znaczenia dla jakości zapisanych na płycie 80 minut muzyki z gry, dziwi jednak taka degradacja na własne życzenie...

Kolejne trzy składowe zestawu, instrukcja, poradnik-solucja i plakat, są identyczne w obydwu wersjach Jade Empire: Edycji Specjalnej. Pozostają nam zatem trzy prezenty, których obecność powinna skłaniać do zakupu właśnie prawie dwukrotnie (sic!) droższej Edycji Kolekcjonerskiej. Są to – uwaga – niezła, przyznaję, **podkładka pod mysz z motywem z gry, pięć kart kolekcjonerskich z postaciami oraz... oryginalny latawiec chiński do samodzielnego złożenia.** Z wypowiedzi szczęśliwców, którzy mieli okazję go ujrzeć (u nas zabrakło tego elementu), wynika, że złożenie jest skomplikowane jak chiński paragraf.

I to już w zasadzie wszystko. Pozostaje samemu odpowiedzieć sobie na pytanie, **czy warto wydać 180 złotych na Edycję Kolekcjonerską, która tylko w tak niewielkim i nieznaczącym stopniu różni się od tańszej o blisko połowę wersji zwykłej.** Ja sam, po doświadczeniu „kolekcjonerki" doskonałej, jaką jest World of Warcraft: The Burning Crusade CE, mam wrażenie, że w przypadku Jade Empire: Edycji Specjalnej – Edycji Kolekcjonerskiej zyskuję zbyt mało za zbyt wiele. **|CDA|**

RADIOAKTYWNY KONKURS SMS

S.T.A.L.K.E.R.

CIEŃ CZARNOBYLA

13 kwietnia 2007 roku rozpoczął się horror Czarnobyla.
Wejdź do strefy śmierci i zdobądź jedną z fantastycznych nagród.

DO WYGRANIA:

10 PUDEŁEK
z grą S.T.A.L.K.E.R. Cień Czarnobyla

10 KSIĄŻEK
A. i B. Strugackich „Piknik na skraju drogi"

Aby wygrać jedną z nagród wystarczy odpowiedzieć na pytanie:
Katastrofa w Czarnobylu była wynikiem wybuchu reaktora w:

A. Elektrowni B. Ciepłowni C. Kotłowni

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.ST.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 15 maja 2007 r.

Sponsorami nagród są:

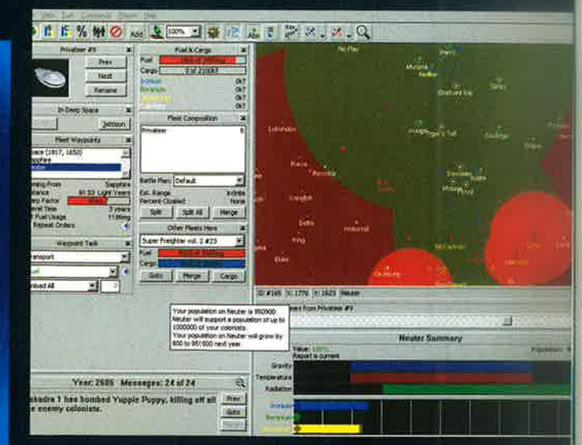
CDPROJEKT Prószyński i S-ka

PRODUCENT: JEFF JOHNSON, JEFF MCBRIDE
DYSTRYBUTOR: EMPIRE INTERACTIVE
WWW.STARSFAQ.COM

GREGORIUS | UROK STAROCI

STARS!

Wyobraź sobie 512 flot oddanych do twojej dyspozycji. W każdej z nich może być do 32 tysięcy identycznych statków przy 16 różnych ich rodzajach. Szybkie mnożenie – wychodzi, że można mieć do dyspozycji przeszło 260 milionów jednostek. Robi wrażenie, nieprawdaż? A gdyby jeszcze dodać, że naprzeciw siebie staje 16 graczy...



To czerwone to nie krew, a pola minowe. Krew będzie później.

Oczywiście to tylko teoria. Zwyczajna rozgrywka z powodzeniem obywa się bez tak licznej armady. Nie zmienia to jednak faktu, że **leciwa już babcia wśród turówek – Stars! – potrafi zaskoczyć swym rozmachem niejedną wnuczkę.**

Dziel i rządź

Zważywszy na tematykę, nie jest to trudne: ten stareńki program to **symulator kosmicznego imperium.** Zadania? Powal resztę swym sprytem bądź siłą. O ile założenie jest równie proste co osoba naszego wicepremiera, wykonanie może nastręczać trudności – mimo urzekającej i nostalgicznej atmosfery gra jest całkiem wymagająca! **Ogromna większość zabawy sprowadza się do czytania kolejnych raportów z poprzedniej tury i odpowiedniego reagowania na nie.** Żeby nie było za łatwo, przy wszystkim trzeba posiłkować się mapą świata oraz dziesiątkami tabel, wykresów, kosztorysów czy kolejek produkcji dostępnych w oknie programu. Naprawdę skomplikowane!

Witamy w muzeum

Jak to w starych grach bywa, interfejs ma swój styl i kaprysy. Tutaj opiera się głównie na windowsowych okienkach i wysuwanych listach wyboru. Ale nie ma się co dziwić – **Stars! powstała w czasach, kiedy najlepsze komputery miały wielokrotnie mniej RAM-u niż dzisiejsze karty graficzne.**

Podobnie jest z warstwą graficzną programu. Nie ukrywam, ta strategia ma tyle wspólnego z 3D co Quake z Excellem. Jedyny element właściwy grom komputerowym to dwuwymiarowa mapa z różnymi kropkami, trójkącikami, kreskami itp. To właśnie jest wszechświat Stars! – tam walczymy, przejmujemy planety, niszczymy przeciwników. Urocze!

Więcej niż gwiazd na niebie

Jeśli powyższy akapit dał ci jakieś wyobrażenie gry, pewnie zastanawiasz się, co też może przy niej trzymać dłużej niż dziesięć minut? **Grafiką przypomina systemowy kalkulator, obsługa wydaje się prosta – po tygodniu siedzenia... A jednak! Jest w niej coś urzekającego!** Paskuda, toporność, prostota pomysłu i genialność wykonania – takie gierki kiedyś robili. A mimo to zabawa była i ciągle jest przednia!

Paradoksalnie przyczynia się do tego właśnie jej złożoność. **Samo drzewo technologii składa się z około 230 pozycji.** Potencjał jest niesamowity: każdy statek projektuje się od podstaw, niemal przebierając w dziesiątkach różnych części. Można rozbudowywać floty zarówno bojowe, jak i wydobywcze, stawiać w przestrzeni pola minowe czy nawet budować forty orbitalne, wśród których znajdzie się sama Gwiazda Śmierci! Strategii od groma, tyleż dróg rozwoju każdej rasy.

Pierwszy gatunek

Właśnie – już początkowy wybór pupilków jest ważny. Określona na początku tolerancja środowiskowa twojego ludu, dostępne technologie, wydajność fabryk i szybkość rozwoju mówi, czy chcesz się skupić na cichej i subtelnej eksploracji kosmosu, czy zwyczajnym wyrżnięciu pozostałych w pień. Oczywiście to uproszczenie w żaden sposób nie oddaje bogactwa ras: przy ich tworzeniu do wyboru jest dziesięć głównych atrybutów, szereg pobocznych cech oraz wyżej wymienione czynniki – od przybytku może rozboleć głowa!

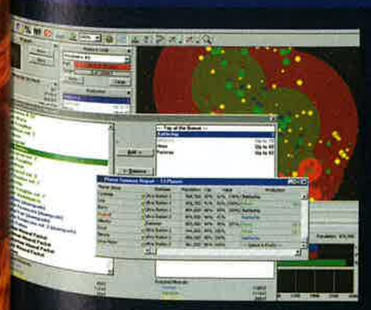
Również wszechświat, w którym przyjdzie się rozbijać, robi wrażenie: od kilkunastu planet przy najmniejszych mapach do ośmiuset na największych. Każda z nich ma oczywiście ustaloną losowo grawitację, temperaturę, promieniowanie oraz zawiera określoną ilość minerałów. Aż trudno uwierzyć, że to wszystko mieści się w przeszło jedenastoletnim programie!

Gwiazdy w sieci

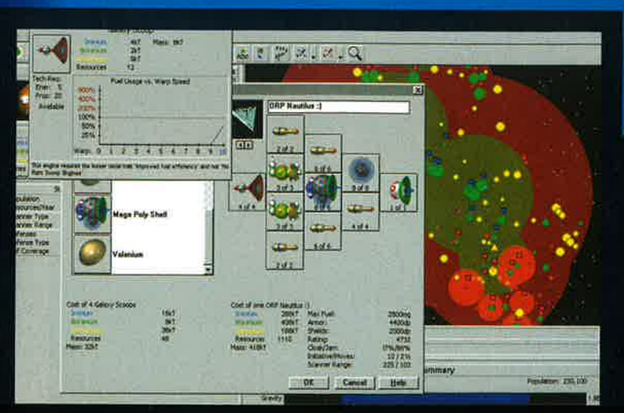
Co ciekawe, mimo tylu lat na karku Stars! jest grą nastawioną na pojedynki w Sieci. Z komputerem gra się miło, ale prawdziwe wyzwanie to człowiek, z którym... wymieniasz się mailami! Serwery tworzy jeden z maksymalnie 16 graczy, do którego pozostali przesyłają wygenerowane pliki swojej tury. Proste i miłe, a przez to można się bawić bez względu na czas. I jakie emocje! Dyplomacja, sojusze, handel zastrzeżonymi technologiami – to tylko niektóre zalety wspólnej rozrywki.

Właśnie multiplayer sprawia, że ta gra ciągle żyje. W Internecie istnieje wiele forów, na których można zagrać. I trudno się temu dziwić: mimo upływu lat Stars! wciąż ma wiele do zaoferowania i nie jest to tylko czysta nostalgia. Choć z drugiej strony – naprawdę miło jest odpalić gierkę, która mieści się na dyskietce i przypomnieć sobie, jak to kiedyś było. A gdy na dodatek dorównuje ona większości strategii na rynku...

Jedynym problemem może być dostępność Stars! Obecnie jest wydawana jedynie w Wielkiej Brytanii. Poszukaj jednak w szafach na starych, zakurzonych już płytach CD – kiedyś była również dostępna w wersji shareware. **|CDA|**



Po dłuższej grze mapa wygląda jak obraz postmodernistów.



Śmiesznie to wygląda, ale to jeden z najsilniejszych statków w grze.

CZY WIECIE, ŻE...
Stars! to ulubiona gra Billa Gatesa?

Mamy już PS3! Szczerze mówiąc, nikt nie przewidywał, że konsola Sony wywoła takie poruszenie w redakcji. Jesteśmy jednak PC-towcami z krwi i kości, tymczasem... ścigałka na PS3, jeden z pierwszych tytułów dostępnych na tę platformę, sprawiła, że momentami praca staje, bo wszyscy patrzą na poczynania szczęśliwca, który dorwał się do konsoli...

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

Radio Konsole FM

• Microsoft ogłosił to, co wielu podejrzewało już od dawna. Będzie nowa wersja Xboxa o wyjątkowej nazwie (Xbox 360 Elite) i wyjątkowym kolorze obudowy (czarny!). Ta edycja będzie wyposażona w twardy dysk o pojemności 120 GB oraz wbudowany port HDMI (uwaga – w wersji 1.2) i kabel HDMI. Wypuszczona zostanie również specjalna seria akcesoriów przeznaczonych do konsoli Elite, w tym oczywiście czarne kontrolery. Premiera w Stanach pod koniec kwietnia, u nas – nie wiadomo.

• Sony ogłosiło plany wprowadzenia usługi Home, czyli specjalnej aplikacji umożliwiającej użytkownikom konsoli przeniesienie się do wirtualnego świata a la Second Life. Home ma być przestrzenią spotkań posiadaczy PS3, będzie można stworzyć tu własnego avatara, korzystać z chatów, możliwości wymiany plików czy... prezentowania różnych trofeów zdobytych w grach. Takim trofeum może być choćby animacja, np. zapis gola strzelonego w kolejnym PES-ie. Home będzie dostępne za darmo w drugiej połowie tego roku. To genialny pomysł, który być może da wreszcie PS3 wyraźną przewagę nad... „konsolą X".

Warto zagrać

Platforma: PlayStation 3
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 229 zł

MOTORSTORM

Szaleństwo w CDA – każdy (przynajmniej ci, którzy wykazują jeszcze jakiekolwiek oznaki życia) kręci się wokół PS3, każdy „chce się przejechać" – MotorStorm podbił nie tylko serca tych członków redakcji, którzy piszą na co dzień o grach, ale i naszego administratora, Ghosta, który ma jednak inne obowiązki na głowie.

MotorStorm to ścigałka, która rzeczywiście zasługuje na miano 'next-gen' – wygląda obłędnie (z daleka jak wyścigi z Epizodu I Gwiezdnych Wojen), oferuje realistyczny, a przy tym bardzo grywalny model jazdy, a nawet – choć z Qn`ikiem kłócimy się, czy jest tak rzeczywiście – pilnuje takich drobiazgów, jak pozostawienie kolein rozjechanych przez auta na kolejnych okrążeniach tego samego toru.

To, co podoba się nam najbardziej, to jednak poziom trudności – to produkcja dla prawdziwych mężczyzn, którzy potrafią przyjąć porażkę z godnością. Pierwsza pozycja na ostatnim okrążeniu nie gwarantuje zwycięstwa, walczyć trzeba do ostatniej chwili i to nie tylko z przeciwnikami, ale i z trasą wyścigu. Wszystkie rajdy wytyczone zostały na zboczach góry Monument Valley, a jest to lokacja zaprojektowana w sposób tak perfidny, że aż musi to budzić szacunek. Dziury, wertepy, strome urwiska są wszędzie tam, gdzie powinny być, by droga od startu do mety była jak najtrudniejsza i wymagała maksymalnej koncentracji.

MotorStorm podoba się także dlatego, że to wyścigi pojazdów różnych klas i kategorii. Obok motocykli są quady, ciężarówki, sportowe auta z terenowym zawieszeniem, dżipy, cała off-roadowa menażeria. Część wyścigów wprowadza ograniczenia co do klasy pojazdów, ale sporo jest takich, w których wehikuły reprezentujące różne kategorie wagowe koło w koło pędzą do mety. Wtedy zaczyna się najlepsza zabawa – motocykle są szybsze, bardziej zwrotne, ale kiedy wpadną pod koła ciężarówki... Grafika w MotorStorm jest tak dopracowana, że efektu takiego zderzenia nie trzeba sobie wyobrażać, wszystko widać w najbardziej brutalnych szczegółach.

Lista tytułów startowych PS3 nie jest zbyt długa i ciekawa, poza kilkoma wyjątkami to raczej produkcje na przeczekanie do drugiej generacji tytułów (te na pewno oszołomią graczy), ale MotorStorm na pewno się na niej wyróżnia. Allor, Ghost, Qn'ik, CormaC – każdy z nich zastanawiał się, siedząc przed konsolą z odpalonym MotorStormem, czy stać go już na zakup PS3. A ciebie? ***[Hut]***

Chcemy to na PC!

NBA Street HomeCourt

Tak dawno nie było już na PC porządnej koszykówki, że coraz bardziej chcielibyśmy zobaczyć tytuł z tego gatunku wydany na błaszaki. Jeszcze lepiej, jeśli nie będzie to NBA Live, tylko NBA Street HomeCourt – uliczny kosz przygotowany dla konsol nowej generacji. Ładny, grywalny, dynamiczny – chcemy to na PC!

Inne, też fajne ;-)

Platforma: PS3
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 229 zł

RIDGE RACER 7

Samochodówka na PS3 dla tych, którzy nie lubią wertepów. Tu liczą się tylko maksymalne prędkości i ślizgi trwające (gdy za kółkiem siedzi mistrz) nawet po kilka... minut. Zachwyca kolorową grafiką i poczuciem prędkości, PC-towym graczom trudno jednak się będzie przestawić na dość nietypowy model jazdy. ***[Hut]***

Platforma: PS3, X360
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 229 zł (wersja PS3)

DEF JAM: ICON

Nowa część serii o pojedynkach pięściarskich raperów. W tej edycji sporo zmian – lista postaci do wyboru skoncentrowana na przedstawicielach modnego ostatnio brzmienia z południa, nowy system walki (wzorowany częściowo na serii Fight Night) oraz możliwość wykorzystywania elementów otoczenia do pokonania przeciwnika. ***[Hut]***

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Zabawa magnesami

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

„Fizyka – życia matematyka", pod tym hasłem była przygotowywana ta strona. Będziecie się z fizyką zmagać zarówno w Mini Golf Pro, jak i w Strange Attractors... A obie te gierki są przednie! Jeśli uważacie, że warto coś opisać, dajcie znać na krzysztof.tomicz@gmail.com. Warunek jest tylko jeden: musi być to gra freeware.

MINI GOLF PRO

Powiedzmy sobie szczerze – golf jest nudny. Nie ma nic przyjemnego w patrzeniu na ludzi trzymających aluminiowe kije i próbujących wbić piłkę do dołka. Za to minigolf... to już inna historia. Tu liczy się frajda pokonania tych wszystkich przeszkód, które blokują nam drogę do wygranej.

Oto przed wami **18 dołków do zaliczenia**. Autorzy puścili wodze fantazji i mocno wyśrubowali poziom trudności. Mini Golf Pro wprowadza pewną niespotykaną dotąd rzecz, jeśli chodzi o przeniesienie rozrywki w świat darmowych gier. Jest to bowiem produkcja w pełni trójwymiarowa. Sama grafika jest czytelna i kolorowa. Gdyby więc nie kiepskiej jakości tekstury, można by z czystym sumieniem powiedzieć, że tego typu programowi więcej nie trzeba.

Największy minus to brak trybu wieloosobowej gry... Jednak poza tym – sama przyjemność z zabawy.
http://cdaction.pl/?x=165

GLEST

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl). Autorem jest Mateusz 'Eugen' Bartkowski

Glest jest **strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym**. Tak jak w powieści Kiryła Yeskova „Ostatni Władca Pierścienia", naprzeciw siebie stają: magia i technologia.

Aby wypełnić cel gry, jakim jest pokonanie przeciwnika, należy szybko rozbudować swoją osadę. Przy wznoszeniu budowli i tworzeniu silnej armii, niezwykle istotne jest sprawne pozyskiwanie surowców – złota, kamienia i drewna. Jednocześnie trzeba pamiętać o kosztach utrzymania jednostek – „technicy" wymagają żywności, a „magicy" źródła mocy. Chociaż całość sprowadza się do jak najszybszego rozwoju, stworzeniu armii i pokonaniu przeciwnika, zostało to przedstawione w na tyle przyjemnej oprawie audiowizualnej, że nie czuje się monotonni.

Aktualnie dostępnych jest tylko kilka map o różnych rozmiarach. Największe minusy to brak kampanii oraz trybu sieciowego. Mimo to bez wahania polecam grę każdemu entuzjaście RTS-ów.
http://cdaction.pl/?x=168

MAD TRUCKERS

Mad Truckers klimatem przypomina nieco sławny film z lat 70. „Mistrz kierownicy ucieka". Przed graczem **20 misji, w których wcieli się w kierowcę ciężarówki** zmuszonego za wszelką cenę dostarczyć towar na miejsce przeznaczenia. A że przy okazji staranuje kilka aut osobowych... cóż, życie wymaga poświęceń.

Gra jest dobra dla tych, którzy szukają chwili wytchnienia od codziennych obowiązków. Oto tytuł prosty, atrakcyjny graficznie (chociaż animacja kuleje) i... więcej mu nie trzeba, bo to jedna z tego typu produkcji, po które człowiek sięga w chwilach przeznaczonych na relaks.
http://cdaction.pl/?x=166

STRANGE ATTRACTORS

Uczcie się fizyki, drodzy państwo, bo czasem przydaje się ona nawet w grach komputerowych. Jeśli tylko zwracaliście uwagę na zajęciach omawiających przyciąganie ziemskie i ruch po orbicie, nie będziecie mieli problemu ze Strange Attractors.

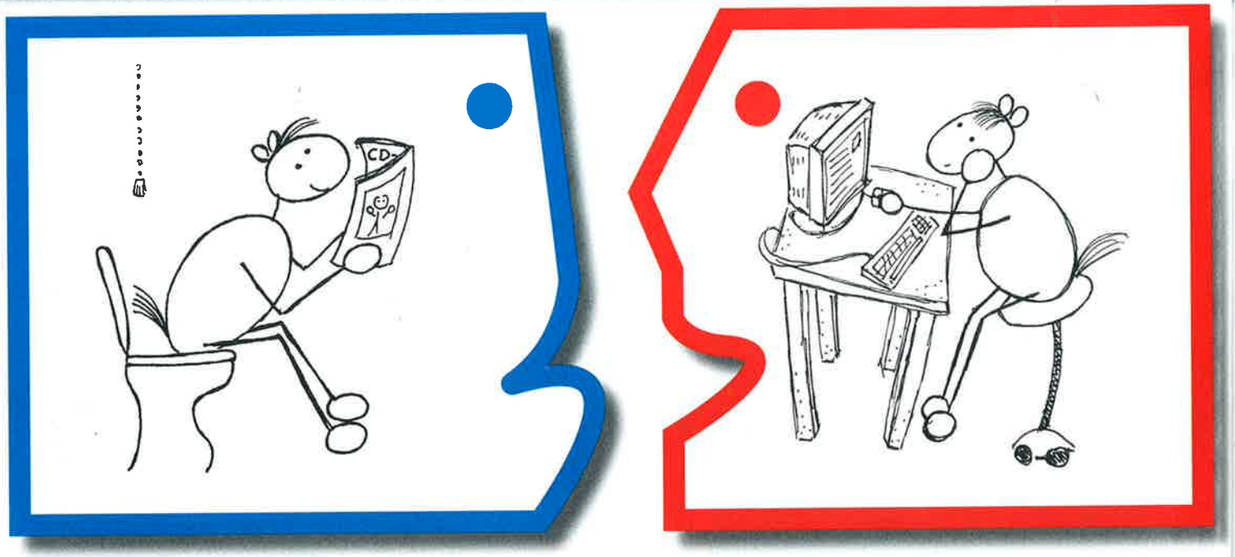
Waszym zadaniem jest przelecenie metalową kulą z południowej części planszy w bramę znajdującą się w części północnej. Niby banalne, ale robicie to używając... pola magnetycznego. Po naciśnięciu spacji włącza się nasz elektromagnes i jesteśmy przyciągani do najbliższego przedmiotu w okolicy. Wystarczy tylko puścić przycisk w odpowiednim momencie, aby nasz „pojazd" siłą bezwładności odleciał w kierunku docelowego punktu.

Wydaje się trudne? Nie jest takie, a **wciąga jak muł w naszych „czystych" rzekach**. Jakby tego było mało, oprawa audio-wideo także nie pozostawia wiele do życzenia. No, po prostu warto zagrać.
http://cdaction.pl/?x=167

Suprise himself

Qn`ik

PRASA VERSUS WORTALE



Niedawno zostałem poproszony o wzięcie udziału w dyskusji w jednym z polskich growych serwisów (gry.onet.pl). Takoż uczyniłem, zaś efekty przytaczam poniżej (z drobnymi skrótami).

Rynek pism komputerowych, w moim odczuciu, załamał się wraz z upadkiem wielu starszych tytułów (SS, Gambler, Reset). Te, które pozostały, by nie powiedzieć, przetrwały, są w odwrocie. Sprzedaż spada lub utrzymuje się na dość niskim poziomie. W dodatku praktyka (GameStar) pokazuje, że na rynku nie ma obecnie miejsca dla nowych „graczy". Nastąpiła stagnacja i brakuje stymulacji do dalszego rozwoju. Zupełnie inaczej sprawa wygląda w przypadku serwisów WWW. Rozwijają się, niektóre wręcz lawinowo, stale podnosi się ogólny poziom, pojawiają się innowacje, nie mówiąc już o tym, że cały czas powstają nowe serwisy. Śmiem twierdzić, że era pism komputerowych już minęła, a nadchodzi nowe, lepsze.

Zastanawiam się, co masz na myśli pisząc, że sprzedaż spada lub utrzymuje się na „dość niskim" poziomie. Domyślam się, że czerpiesz dane z agencji JPDP (*), nie zaś z oficjalnych statystyk, które mówią coś raczej odmiennego. Fakt, teraz liczba dużych graczy na rynku prasowym jest mniejsza niż jakieś osiem lat temu. Jednak oznacza to tylko tyle, że czytelnicy są coraz bardziej wymagający i wybierają to, co im się podoba, często poprzestając na kupowaniu jednego tytułu. Prawdę mówiąc, nie widzę też szczególnych ruchów w branży serwisów. **Wciąż liczących się portali jest tyle, ile palców u jednej ręki nieuważnego stolarza.** A to, że stale pojawiają się nowe i w jakiś sposób wegetują, spowodowane jest tylko tym, że serwis internetowy nieporównywalnie łatwiej utrzymać niż czasopismo pojawiające się co miesiąc w kioskach.

(*) Jedna Pani Drugiej Pani

Dane pochodzą ze Związku Kontroli Dystrybucji Prasy, więc próba ich zdyskredytowania nie jest udana. Kolejnym, co prawda banalnym, ale trudnym do zlekceważenia argumentem na korzyść serwisów jest ich dostępność dla każdego i to bez opłat. Dodajmy do tego kompleksowy charakter – publikowane są nie tylko recenzje i zapowiedzi, ale również poradniki i kody. W czasach gdy stały dostęp do Internetu stał się powszechny, na plus zaliczyć należy najświeższe dema i patche. Wszystko to w jednym miejscu, bez opłat, 24 godziny na dobę i co ważne, na bieżąco.

Popatrz, moje dane są dokładnie z tego samego źródła! I wynika z nich, że np. w ciągu ostatniego roku sprzedaż CD-Action waha się (w stosunku do analogicznych miesięcy) raz w jedną, raz w drugą stronę – trudno wskazać tu jakąś prawidłowość. **Poza tym trudno porównywać prasę do Internetu, skoro nie ma żadnych oficjalnych, powszechnych i w pełni wiarygodnych wyników oglądalności wortali.** Liczba odsłon to bardzo słaby wyznacznik – my musielibyśmy liczyć, ile razy ktokolwiek dotknie lub spojrzy na jakąś stronę w piśmie – wyniki szłyby zapewne w miliardy, ale sens takich badań byłby w zasadzie żaden.

Co do przewagi serwisów, w jednym się zgodzę – **czasopisma nigdy nie dogonią ich, jeśli chodzi o aktualność** (stąd też uzupełnieniem pisma jest nasza strona WWW). Jest jednak jedno duże ALE. Jako człowiek z branży doskonale wiesz, że **te najważniejsze informacje zwykle objęte są embargiem – Internet może je podać/pokazać dopiero po tym, jak zrobią to pozostałe media.** Powiedz więc, jaki serwis miał dostęp do recenzowalnej wersji Stalkera, kto jako pierwszy mógł zagrać w Crysisa itp., itd. Naprawdę przykłady można by mnożyć niemal w nieskończoność – tobie zaś raczej trudno byłoby wskazać tytuł, do którego pisma papierowe nie miałyby szybszego dostępu niż wortale. A może się mylę?

Zastanawiam się też, co masz na myśli, pisząc o „bezpłatnych" materiałach. Czy wysyłanie SMS-a (od 1,22 do 10,98 zł) za możliwość ściągnięcia poradnika to ta „darmowość"? A opłacanie abonamentu za ściąganie (często ogromnych) dem? A wreszcie pieniądze, które trzeba zapłacić dostawcy Internetu? Profesjonalne (czytaj takie, które m.in. płacą autorom tekstów i nie liczą tylko na zapaleńców chętnych pisać za darmo) serwisy muszą stopniowo stawać się płatne, bo z reklam nie są w stanie utrzymać potężnych łącz i serwerów tudzież płacić honoraria.

Pisząc o darmowym dostępie do poradników i innych tekstów opierałem się na najbliższym mi przykładzie, czyli... gry.onet.pl. Nawet w przypadku, gdy ulubiona strona oferuje dema i inne użytki za wysłanie smsa, znalezienie darmowej alternatywy zajmuje ledwie chwilkę. Oczywiście z punktu widzenia reklamodawców nie jest to najszczęśliwsze rozwiązanie, ale już użytkownicy mogą się tylko cieszyć.

OK, zgodzę się, że media drukowane traktowane są CZASEM priorytetowo. Nie zmienia to jednak faktu, że większość tekstów, także tych głośnych tytułów, serwisy jednak mają szybciej.

Smuggler: *Przepraszam za małą dygresję i wtrącenie się, ale czytając ten tekst nie zdzierżyłem. Otóż,* ***serwisy netowe nie tyle mają szybciej materiały, co szybciej publikują recenzje/teksty stworzone na ich podstawie****, bo gry tak czy siak dostajemy w tym samym czasie. (I to pocztą niekoniecznie elektroniczną – mówię np. o grach do recenzji.) Tego nie negujemy i nie zamierzamy. Jednak jest to jednocześnie wada i zaleta serwisów netowych –* ***możliwość szybkiej publikacji materiałów przekłada się na presję szybkiego wrzucenia tekstu na łamy****. W czasach pism papierowych doprowadziło to do takich wynaturzeń jak „recenzje" robione z dem/screenów/piracich wersji itd. – byle zdążyć przed konkurencją, byle dać coś jako pierwsi. (Szczęściem pisma takie dawno już padły.) W przypadku serwisów może to sprawiać, że gra otrzymana o 8.00, o 16.00 jest już zrecenzowana, a o 16.10 pojawia się na łamach serwisu. A to z kolei oznacza, że tekst pisany jest po łebkach, nieczytany przez autora ponownie, szybko poprawiany przez korektę (o ile serwis ją ma...) itd. I o ile w przypadku FPS-ów, które można zaliczyć w 6-8 godzin, czasem to ujdzie, to już dla przykładu taki Gothic 3 czy Oblivion, w które trzeba pograć ze 2 tygodnie, by znacząco poznać fabułę i świat gry... Krótko mówiąc –* ***zwykle „szybko" wcale nie musi oznaczać „dobrze i rzetelnie".*** *Co gorsza często nie oznacza.*

PS Wytknę tu też to, że to właśnie na łamach polskiego serwisu o grach pojawiła się pierwsza recenzja Stalkera na świecie. Jakiś rok przed nami. Wprawdzie bardzo szybko znikła, ale paru wredniaków (w tym ja) zdążyło zrobić zrzuty ekranów na dowód i wieczną pamiątkę. :) Nie powiem, na jakim – bo nie o to chodzi – ale jest to znaczący dowód na istnienie takowego wyścigu z wszystkimi jego konsekwencjami.

I takim serwisom życzę upadku, bo podważają rzetelność wszystkich. Co do pośpiechu przy pisaniu – wiem, jak wygląda praca w miesięczniku i jest on jeszcze większy. Cykl wydawniczy w połączeniu z otrzymaniem mocnej gry niedługo przed deadline'em stwarza sytuację znacznie mniej komfortową.

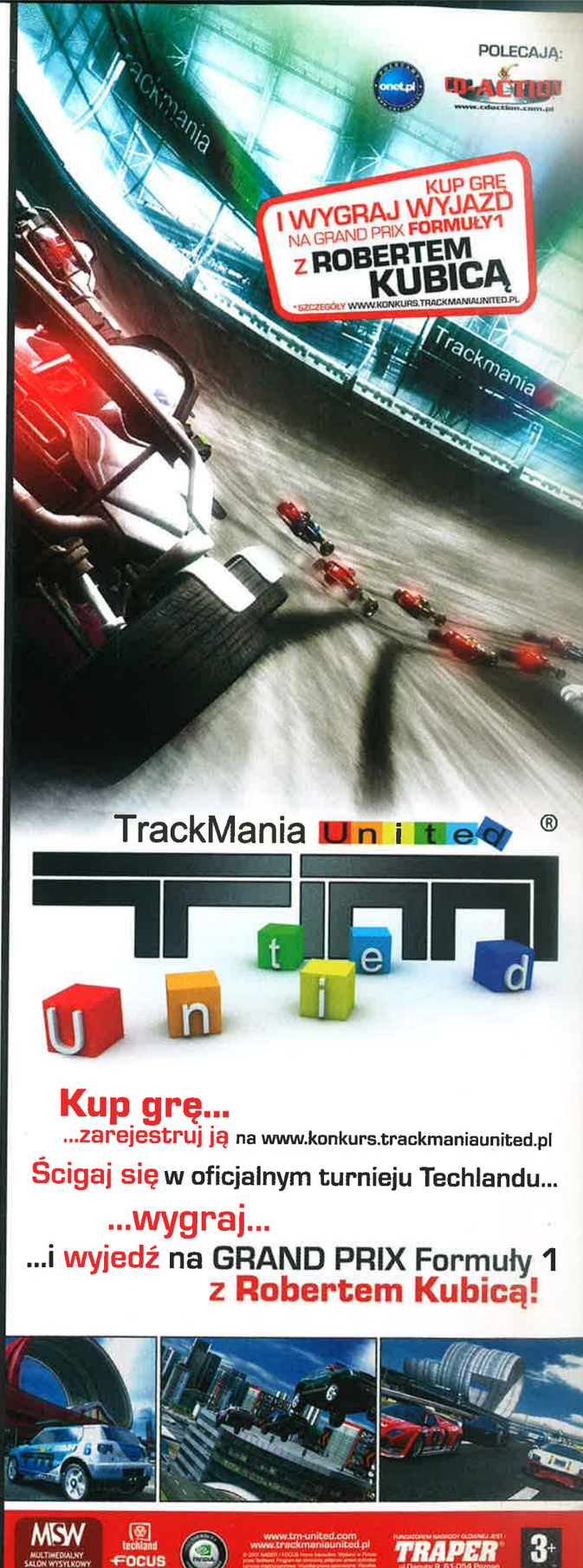
W wortalu nikt nie każe publikować recenzji kilka godzin po jej otrzymaniu, bo można to zrobić w każdej chwili. Natomiast **nieoddanie recenzji w ciągu kilku godzin w przypadku pism może wiązać się z opóźnieniem publikacji o cały miesiąc.** Która sytuacja gorsza dla wydawcy, nietrudno ocenić.

Smuggler: *Sytuacje tak ekstremalne zdarzają się naprawdę rzadko – a w takim momencie zwykle jednak wolimy dać recenzję za miesiąc, wychodząc z założenia: „lepiej późno, ale dobrze".* ***Nawet jeśli to będzie oznaczało miesiąc zwłoki.*** *Świat się nie zawali, a gracz będzie miał świadomość, że ktoś grał w tę grę NAPRAWDĘ długo...*

Trzeba również wziąć pod uwagę, że Internet jako medium telematyczne oferuje nie tylko tekst i statyczne obrazki. Dzięki wortalom, zapoznając się z grą, możemy od razu uzyskać dostęp do niemal wszystkich danych, artykułów, zdjęć i co ważniejsze – filmów. Spokojnie można do tego dorzucić dema, w których ściąganiu nie widzę żadnego problemu. **Czas potrzebny na pobranie nawet dużego pliku i tak jest znacznie krótszy niż oczekiwanie na miesięcznik z nadzieją, że interesująca wersja demonstracyjna w ogóle się ukaże.**

Wspomniałeś o stronie internetowej, która jest uzupełnieniem magazynu i uderzasz sam w siebie. Internet bowiem ma kolejną przewagę nad magazynem (pomijam już szybkość dostępu do informacji, bo o tym mowa wyżej), a jest nią interaktywność. Gracze w każdej chwili mogą wypowiedzieć się, skomentować dany tekst czy prowadzić zapoczątkowane przez siebie dyskusje. Służy to budowaniu społeczności, a nie powiesz mi przecież, że dyskusja prowadzona za pomocą maili i tradycyjnych listów na łamach drukowanych kącików jest porównywalna.

Fakt, póki co oferujecie własne materiały za dar-



Papier czy Internet – co lepiej czytać i dlaczego.

mo. Podkreślam: **póki co**, o ile nie jesteście sponsorowani przez jakiegoś zwariowanego szejka-filantropa.

Kwestia interakcji jest bardziej złożona i tu nie masz racji. CDA od początku stawiało na stały i maksymalnie bezpośredni kontakt z czytelnikami. Na początku były to maile (na które, w przeciwieństwie do wielu innych pism, odpowiadamy), później pojawiło się też forum skupiające rzeszę ludzi, którzy nie tylko ze sobą rozmawiają przez Internet, ale i spotykają się na zjazdach we Wrocławiu – zawsze przy tej okazji odwiedzając redakcję. Wielu naszych czytelników znamy osobiście, prawie codziennie przychodzą do naszej redakcji wycieczki, które chętnie oprowadzamy. Poza tym **jeśli prześledzisz drogi, jakimi do CD-Action dostała się część piszących, odkryjesz, że często prowadziły one przez forum lub listy do redakcji**. Przykład? Choćby ja.

Nie można więc powiedzieć, że kontakt czytelnicy-autorzy jest w naszym przypadku utrudniony. Owszem, byłoby tak, gdybyśmy ograniczyli się tylko do druku, ale tego w żadnym razie nie robimy. Ale gdy już zamieszczamy list czytelnika na naszych łamach lub jego forma aktywności w jakiś sposób znajduje odzwierciedlenie w magazynie (vide recenzje freeware czy gier na komórki, które są w dużej mierze pisane przez naszych czytelników), satysfakcja dla autora jest bez porównania większa niż umieszczenie postu nawet na najbardziej szacownym forum.

Może zabrzmi to nieco snobistycznie, ale **papier naprawdę nobilituje**. Wiąże się to z przyzwyczajeniami i pewną estymą, którą darzy się w społeczeństwie media drukowane (*„a bo w gazecie napisali, że...”*). **W Internecie zamieścić swój tekst może absolutnie każdy. Ale znaleźć go w miesięczniku, za który inni ludzie chcą płacić i go czytać, to już jest zupełnie inna para kaloszy.** Nieprzypadkowo – nie zdradzę tu wielkiego sekretu – niektórzy autorzy z wortali chcą publikować teksty u nas, zaś migracji w drugą stronę raczej nie zauważam...

Tworząc społeczność na forach internetowych wbijacie sobie wakizashi i popełniacie powolne seppuku. Korzystacie bowiem z naszego środka przekazu.

Wybiegnę tu trochę w przyszłość, ale jestem gotów założyć się, że za parę lat (2-3?) telefony komórkowe będą już na tyle rozbudowane, by oferować wygodne czytanie tekstu (osobiście liczę na iPhone'a). Jeżeli tak się stanie, sprzedaż mediów drukowanych spadnie. Szczególnie że serwisy oferują znacznie większą liczbę newsów, a jak już wspominałem, teksty w wielu przypadkach pojawiają się szybciej. No i nie ukrywajmy, taki sposób dystrybucji będzie nadal dużo tańszy.

Co do prestiżu, to się zgodzę. Hierarchia jest jasna: telewizja -> prasa -> Internet. Jednak w tym przypadku uważam, że niedługo może się ona zmienić. Przewaga pism dotyczy obecnie jedynie mobilności. Laptop nie jest urządzeniem powszechnym, a korzystać z niego trudniej niż z gazety. Wejście telefonii nowej generacji (duże wyświetlacze) może tę sytuację zmienić. Wszystko to dzięki olbrzymiej przewadze Internetu, jaką jest szybkość przekazywania informacji i multimedialność.

O ile książki pewnie nigdy nie znikną, o tyle gazety i czasopisma mogą wiele stracić. Szczególnie w Polsce, w której darmowa alternatywa zawsze cieszy się olbrzymim powodzeniem.

Przyznam, że mnie zaskoczyłeś. Komunikując się z czytelnikami na wszelkie możliwe sposoby, otwierając dla nich nasze łamy i starając się być jak najbliżej, by zniwelować dystans – popełniamy samobójstwo?! Nie wyspałeś się? Oczywiście, jeśli umieszczalibyśmy wszystkie nasze teksty za darmo w wersji online, niewątpliwie straciliby śmy część czytelników, ale za sukcesem pism papierowych stoi jeszcze kilka innych czynników.

Jakich? Wymieniać można by długo, więc w telegraficznym skrócie: w portalu nie zamieścisz pełnych wersji hitowych gier, zaoferować możesz tylko tytuły darmowe i/lub amatorskie. Druga sprawa: **siłą rzeczy, pismo, za które trzeba płacić, dysponuje większymi pieniędzmi niż darmowy portal. Znacznie większymi**. Dlatego właśnie możemy sobie pozwolić na to, by pozyskiwać dobrych autorów, przeprowadzać większe akcje wespół z dużymi firmami, także spoza branży itp., itd.

Sądzę też, że **bardzo przeceniasz możliwości telefonii komórkowej**. Internet i technologie bezprzewodowe bardzo zagrażają dziennikom, które zajmują się przede wszystkim newsami, aktualizowanymi przecież kilkadziesiąt razy dziennie. Nie zagrażają za to tygodnikom opinii, gdyż **ludzie zwyczajnie nie lubią czytać dłuższych tekstów przy jakimkolwiek ekranie** – by się to zmieniło, potrzeba jeszcze pokoleń. Specyfika branży gier jest zaś taka, że – poza największymi maniakami, którzy muszą śledzić codziennie, czy gra, na którą czekają, nie została opóźniona o kolejne trzy miesiące albo czy nie pojawił się nowy screen – czytelnicy przede wszystkim oczekują większych zapowiedzi i recenzji, przygotowanych z dużą starannością, konkretnych i kompetentnych.

Podsumowując: **bez wątpienia pisma oddadzą część rynku Internetowi**. Tak samo jak teatr kiedyś oddał pole książkom, książki kinu, kino telewizji, telewizja Internetowi. Zauważ jednak, że **żadne z tych mediów nie padło** – wciąż są popularne, a każde dostarcza innych wrażeń estetycznych i przeżyć.

Tak naprawdę cała dyskusja o wyższości papieru nad elektroniką (czy vice versa) powinna odbyć się w głowie każdego czytelnika. To od niego zależy, czy będzie korzystał z drożsego, ale wygodniejszego i przyjemniejszego w dotyku papieru, czy będzie siedział przed świecącym monitorem lub innym ekranem. Ja mogę się wypowiedzieć tylko za siebie: **zdecydowanie wolę czytać codzienne newsy w Sieci, niż kupować jakąś gazetę – mam wszystko szybciej, bardziej aktualnie i „na surowo”. Nie chcę jednak czytać w ten sam sposób publicystyki.** Choć wiele artykułów pojawia się za darmo w Internecie, wolę kupić pismo, położyć się na kanapie i trzymając w ręku szeleszczący i pachnący papier pochłaniać tekst spokojnie, bez konieczności scrollowania itp.

Ty oczywiście możesz mieć inne upodobania, ale póki co takich jak ja jest jeszcze wielu, dlatego spokojnie CD-Action jeszcze wiele lat będzie pojawiało się w kioskach. **|CDA|**

A co wy na ten temat sądzicie? Zapraszamy do dyskusji na naszym forum!

A oto jedna z wypowiedzi forumowiczów:

Che: Osobiście nie sądzę, by portale internetowe wyparły czasopisma. Takie same obawy pojawiały się w sprawie książek. I co? Mnóstwo książek dostępnych jest w sieci pdp i jakoś nie cieszą się ogromnym zainteresowaniem. Czytanie na monitorze, jakikolwiek by on nie był, nie jest wygodne. Osobiście w Sieci przeczytałem kilka opowiadań Sapkowskiego i to doświadczenie zniechęciło mnie do czytania wprost z monitora. Podstawowe wady to gubienie tekstu podczas przewijania i zmęczenie oczu przy dłuższym czytaniu. (...) Obaj rozmówcy zapomnieli o jednym i moim zdaniem najważniejszym argumencie przemawiającym za czasopismem (w tym przypadku CDA). Mianowicie zakupione czasopismo jest moim NAMACALNYM dobrem. Mogę je wziąć do ręki, kartkować, zwinąć rulon, a w napadzie złości podrzeć, bo jest moje. Mogę kupować każdy kolejny numer i je KOLEKCJONOWAĆ. Do artykułu napisanego w CDA mogę wrócić po 2-3 latach i znowu czytać. Podczas gdy informacje w portalu, chociaż aktualizowane na bieżąco, nie są MOJE (w sensie dosłownym). Nie mogę schować ich na półkę i za dwa lata przeczytać. Na upartego, można by kopiować na dysk zawartości stron i je kolekcjonować, jednak to nie dla mnie. Może młodsze pokolenie, wychowywane na Internecie, komputerach i komórkach przejdzie na portale, a pisma i książki uzna za archaiczne. Możliwe, że takich czytelników portale odbiorą czasopismom. Jednak ci wychowani na czytaniu „z papieru” już nie odejdą. Jest w tym jakiś sentyment albo przyzwyczajenie.

ORYGINALNE WYKONANIE
nr 73555
3,66 zł z VAT

HITY		REAL	POLI
Take My Breath Away	Activ8	KGFU1435	KGFP3435
Kylie	Akcent	KGFU1192	KGFP3192
Krishna (Radio A1 Mix)	Alchemist Project	KGFU1445	KGFP3445
Well (Radio Edit 2006)	Beatfraxx Project	KGFU1446	KGFP3446
Every Single Day	Benassi Bros	KGFU1025	KGFP3025
Rocket In The Sky	Benassi Bros	KGFU1026	KGFP3026
Mama Say Mama Say	Caramel Club	KGFU1442	KGFP3442
Miracle 2007	Cascada	KGFU0590	KGFP1386
What You See, What You Want	C-Bool	KGFU1479	KGFP3479
Eye Of The Tiger	Crew 7	KGFU0586	KGFP1382
I'M Only Shooting Love	Cuba Club	KGFU0587	KGFP1383
Jump Up	Cuva	KGFU0588	KGFP1384
I Don't Cry	Disco Blu	KGFU1464	KGFP3464
Sunrise	DJ Kris	KGFU1281	KGFP3281
Inside	DJ Magic	KGFU1475	KGFP3475
Get Down	DJ Magic vc Max ...	KGFU1376	KGFP3376
Dance 4 Life	DJ Tiesto feat. Madi ...	KGFU1377	KGFP3377
Its A Dream	East Clubbers	KGFU1319	KGFP3319
Don't Stop Till You Get Enough	Eliess	KGFU0584	KGFP1380
Itsy Bitsy Spider	Elize feat. Jay Colin	KGFU1480	KGFP3480
Proper Education	Erik Prydz feat. Floyd	KGFU1432	KGFP3432
Calling Girls	Forseco	KGFU1481	KGFP3481
Lustro	Gosia Andrzejewicz	KGFU1477	KGFP3477
Troche ciepła	Gosia Andrzejewicz	KGFU1413	KGFP3413
Destiny Radio	Groovebusterz	KGFU1447	KGFP3447
Say Say Say	Hi Tack	KGFU1210	KGFP3210
Dolly Song (Levers Polka)	Holly Dolly	KGFU1321	KGFP3321
I Won't Be Crying	Infernal	KGFU1482	KGFP3482
Kilka chwil	Jeden Osiem L	KGFU1448	KGFP3448
Victory	Kalwi & Remi	KGFU1433	KGFP3433
Dlaczego nie	Kasia Kowalska	KGFU1428	KGFP3428
Samba de Janeiro	Los Brasileiros	KGFU1268	KGFP3268
Timbles	MBrother	KGFU1285	KGFP3285
Socrum	Mezo	KGFU1369	KGFP3369
Lover On The Line	N-Euro	KGFU0589	KGFP1385
Hau Hau	Plesek Leszek	KGFU1424	KGFP3424
Party All The Time	Shoram	KGFU1483	KGFP3483
Time To Party	The Jet Set	KGFU1444	KGFP3444
Mnóstwo wilkó 3	Verba	KGFU1279	KGFP3279
Życie	Verba	KGFU1401	KGFP3401
Hi Fi Superstar	Wet Fingers	KGFU1307	KGFP3307
Gdzie są przyjaciele moi ?	Yugopolis & M.Molenczuk	KGFU1467	KGFP3467

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów Nokia: 2200, 2220, 6020, 6230, 6230i, 6230, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650. Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: KGFU1279

TAPETY nr 72555 2,44 zł z VAT

KGFT3573 KGFT3638 KGFT3665 KGFT4677
KGFT3651 KGFT5087 KGFT4678 KGFT5016
KGFT5092 KGFT8860 KGFT12458 KGFT12461
KGFT12486 KGFT12646 KGFT12810 KGFT12829
KGFT8861 KGFT12743 KGFT13042 KGFT13023
KGFT13015 KGFT13218 KGFT13338 KGFT13024
KGFT12812 KGFT12195 KGFT12043 KGFT12827

ANIMACJE nr 72555 2,44 zł z VAT

KGFA3622 KGFA5313 KGFA5362
KGFA5627 KGFA5700 KGFA5749

KGFJ10334 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,S3,S4,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7

KGFJ10335 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,S3,S4,S7,S8,M3,E3,E5,E7

KGFJ10336 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,S3,S4,S7,S8,M2,M3,E6

KGFJ0671 pod nr 72555 (2,44zł) N3, N4, N6, M3, E6, E8, A2, A7

GRY JAVA od 2,44 zł z VAT

KGFJ10337 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,N6,S3,S4,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7,G1,L1

KGFJ10310 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N6,M3,M5,M6,E5,E6,E7,E8,A1,A2,A3

KGFJ10279 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,M2,M3,M4,M5,M6,G1,G2,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,S3,S4,S5,S7,E3,E5,E6,E7

KGFJ10325 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S8,S9,M2,M5,E3,E5,E7

KGFJ10135 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M4,M6,E3,E5,E6,E7,G1,G2,L1

KGFJ10017 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S4,S7,S8,M5,M6,E3,E5,E6,G1,A3,A4,A5,A7,A8

KGFJ10309 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,E5,E7,E8,A1,A2,A3,A4,A5,A7

KGFJ10062 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7,G1,G2,A3,A4,A5

KGFJ10169 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M4,E3,E5,E7

KGFJ0734 pod nr 72555 (2,44zł) N3, N4, N5, N6, S5

KGFJ10189 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,L1,G1,G2,A2,A4,A5,A7,A8,S3,S7,S8,E3,E5,E6,E7

KGFJ10039 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,M6,E2,E3,E5,E6,A8,G1,G2,G3,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,H1,H2

KGFJ10328 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,M6,V1,E2,E3,E5,E6,E7,E8,G1,G3,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,L1,H1,H2

KGFJ10059 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,S3,S7,S8,M2,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,A2,A3,A7,A8,H2

KGFJ0996 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N4,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E5,E7

KGFJ10058 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N5,S3,S7,S8,S9,M2,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,A2,A3,A7,A8,H2

KGFJ0907 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M5,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A4,A7,A8,H1,H2

KGFJ10190 pod nr 72555 (2,44zł) N5,N6,S3,S8,M2,M4,M6,E6,E7,A3,A4,A5

KGFJ10007 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N5,N6,S3,S5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E5,E6,G1,G2,A3,A5,A6,A7,A8,H1,H2

KGFJ0763 pod nr 72555 (2,44zł) N3, N4, N5, N6 ,S7, S8, S9, M2, M3, H1

KGFJ10038 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,M6,E2,E3,G1,G2,A1,A2,A3,A4,A5,A7,A8,L1,H1,H2

KGFJ10050 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M5,E3,E5,E7,G1

KGFJ10067 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E6,E7,A1,A2,A3,A7,A8,H1

KGFJ10092 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,S3,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7

KGFJ10114 pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,M6,E3,E5,E7,A7,H1,H2

KGFJ10121 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E3,E5,E6,E7,G1,G2,A3,A5,A7,A8

KGFJ10122 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E7,A2,A7,A8

KGFJ0919 pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M5,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A2,A4,A7,A8,H1,H2

KGFJ1085 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,M3,M5,E5,E6,E7,E8,A2,A7

KGFJ1040 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E7

KGFJ1042 pod nr 72555 (2,44zł) N4,N6,M2,M3,M4,M5,E3,E5,E7

KGFJ10281 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,M3,M4,G1,G2,A3,A4,A5,A7,A8,L1,S3,S8,E1,E5,E7,H1,H2

KGFJ10168 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E3,E5,E6,E7,A1,A3,A7,A8

KGFJ10128 pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N6,E5,E6,A8,A2,A5,A7

Dla telefonów: N1,N2,N3,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,A4,A7

Dla telefonów: N1,N2,N3,N5,S3,S7,S8,M2,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,G1,A4,A7

Wyślij KGFJ10283 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla: N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E5,E6,E7,A7,A8

Wyślij KGFJ10294 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla: N1,N2,N4,N5,S5,S9,M6,E3,E6,A2,A5,A7,A8

Wyślij KGFJ10293 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla: N1,N2,N4,N5,S5,S9,M6,E3,E6,A2,A5,A7,A8

Wyślij KGFJ10320 pod numer 75555 (6,10 zł)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230i, 6800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-GAGE, N-GAGEQD; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-GAGE, N-GAGEQD; Siemens - S3: M65; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: S65, SL65, M65; S6: C65, MT50, M50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: MOT-V220; M3: MOT-V300, MOT-V400, MOT-V500, MOT-V525M, MOT-V600; M4: MOT-C650; M5: MOT-V3; M6: MOT-E398; M7: MOT-T720, MOT-T722; Sony Ericsson - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; Sagem - G1: MYX5-2; G2: MYX-7; G3: MYX-5; Samsung - A1: SGHC100; A2: SGH-X100; A3: SGH-E300; A4: SGH-X480; A5: SGH-X450; A7: SGH-E700; A8: SGH-E800, E820; LG - L1: LG-C3310; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30;

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie KGFP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: KGFP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków dopisując je po dwukropku, np. KGFP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl
Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM. Produkty oznaczone symbolem „18” zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pl/regulamin.pdf. Zamówienia dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dołączanych produktów Avarits. Dzwonki Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

KGFT12328

ŚWIEŻE GOTOWE SMS-y
Idealne do wysłania bliskiej osobie!
Zamów, a otrzymasz 2 SMS-y z niepowtarzalnymi tekstami oraz tapetę GRATIS!
MIŁOSNE KGFF7192
NA DOBRANOC KGFF7194
NA PRZEPROSINY KGFF7193
NA URODZINY KGFF7195
NA IMIENINY KGFF7196
TAPETA GRATIS
Aby pobrać wyślij kod wybranego zestawu życzeń pod 72555. Koszt 2,44 z VAT

bezpłatne KataLogi 4777
Wyślij SMS pod numer 4777, a w treści wpisz kod katalogu:
KGFJ1338 ZaJava 04 (super gry)
KGFJ1333 HipHopTeka
KGFJ1261 Hot Girls 03 (+18)
KGFJ1288 ZaJava X 02 (super gry)
KGFJ1256 Hot Boys 01 (+18)
Odbiór za wysłanie SMS-a pod numer 4777 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

2,44 zł Historyjki ze zdjęciami
SEX agentka 0-700
INTYMNE KOREPETYCJE
KGFJ10321 KGFJ10213
RATOWNIK NAPALONA studentka
KGFJ10210 KGFJ10324
Wyślij SMS z kodem pod nr 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

ŚWIAT MOBILNYCH GIER

Kane, czyli Kucan

Hut Sędzimir | Kuca przy Kucanie.

Joe Kucan, kojarzysz? Z nazwiska pewnie nie, ale jeśli choć raz miałeś okazję zagrać w klasyczne gry Command & Conquer, Command & Conquer: Tiberian Sun czy najnowszą Command & Conquer 3: Tiberium Wars, jego twarz na pewno jest ci znana...

Joe Kucan to aktor, który wciela się w postać Kane'a, głównodowodzącego bractwa Nod, faceta o ogromnej charyzmie i nieco zwichrowanym spojrzeniu na rzeczywistość. Do roli tej powraca w Tiberium Wars, po raz pierwszy jednak zajmuje się tylko aktorstwem – wcześniej, jeszcze zatrudniony przez studio Westwood (wcielone później w strukturę Electronic Arts), był również reżyserem sesji nagraniowych i to on odpowiada za filmowe przerywniki w takich grach, jak: Blade Runner, Dune 2000 czy pierwsze części C&C. Udało się nam przeprowadzić wywiad z tym wyjątkowo zabawnym, łysym facetem – oto, co miał do powiedzenia (a było to w okolicach prima aprilis).

CDA: „Jesteś" Kane'em od dwunastu lat. Na pewno znasz mnóstwo anegdot z pracy nad C&C?

Joseph Kucan: Skądże znowu! To bardzo, bardzo poważna praca, nigdy nie ma okazji do żartów. Nikt się nie śmieje, nikt się nawet nie uśmiecha i każdy bardzo poważnie podchodzi do swoich obowiązków. Każdy dowcipniś zostaje natychmiast zlikwidowany. To dwanaście lat absolutnej męki i każdego dnia modlę się, by ktoś uratował mnie z tego piekła!

Czy grasz w gry komputerowe, a szczególnie w C&C? Jeśli tak – wolisz Nod czy GDI? Jakie to uczucie widzieć siebie w grze?

Szczerze mówiąc, nie jestem graczem. Podoba mi się to, co dzieje się na ekranie, gdy gra ktoś inny, ale sam nie mam wystarczająco dobrej koordynacji ruchów i korelacji ręka-oko. Poza tym nie jestem zbyt mądry i ciągle muszę dzwonić do mojego brata kilka razy w ciągu dnia, by przypomniał mi, jak włączyć komputer...

Nie wierzę... Jak w takim razie rozpoczęłeś karierę aktorską?

Kiedy miałem 10 lat trafiłem na warsztaty działające przy zespole teatralnym, chodziłem tam osiem lat, poznając wszystkie tajemnice warsztatu – od aktorstwa po projektowanie scenografii. Tak naprawdę liczyłem na to, że z takim przygotowaniem łatwiej mi będzie podrywać dziewczyny, ale jak się okazało, całe to aktorstwo stało się moim sposobem na życie!

Jak przygotowujesz się do ról w grach komputerowych? Czy różni się to w jakiś sposób od aktorstwa w innych mediach?

Oczywiście, że tak. Zawsze staram się pamiętać, że w grach twoim odbiorcą jest jeden człowiek, to z nim muszę nawiązać kontakt, a nie z większą, bardziej pasywną publicznością, jak np. w kinie. Kiedy grasz tylko dla jednej osoby, musisz być dużo bardziej skoncentrowany, włożyć w to więcej serca – szczególnie jeśli twoja jednoosobowa publiczność tak głęboko wchodzi w świat gry jak większość graczy.

Co w takim razie jest najtrudniejsze we wcielaniu się w postaci z gier?

Zwykle gramy nasze role oddzielnie, na „zielonym ekranie", a to jest zawsze trudne. Aktorstwo to w 85% reagowanie na zachowania innych aktorów czy na to, co dzieje się w otoczeniu. „Zielony ekran" sprawia, że sam musisz sobie wymyślić rzeczy, na które reagujesz, trzeba się do tego przyzwyczaić.

Po raz pierwszy nie reżyserujesz filmowych przerywników. Czy twoja rola na planie sprowadzała się tylko do „grania" Kane'a?

Oczywiście, że nie. Odegrałem dużą rolę w procesie twórczym, próbując nie wchodzić nikomu w drogę. Doszedłem do wniosku, że moje zadanie jest proste – znać swoje kwestie, odzywać się, kiedy trzeba i nie demolować scenografii. Ale muszę przyznać, że pierwszych kilka ujęć było ciężkich, próbowałem samemu reżyserować. Na szczęście ten facet z EA, Richard Taylor (reżyser filmików – przyp. red.), szybko potraktował mnie prądem. To i tak miła odmiana, w Westwood za takie rzeczy należał się kopniak w krocze!

Auć, to musiało boleć. Jakie inne zmiany w pracy przy grach komputerowych zaobserwowałeś na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat?

Przede wszystkim zmienił się catering – teraz jest dużo, dużo lepszy. Kiedy zaczynałem w tej branży, nagrywając filmy do gry, do wyboru mieliśmy tylko stare bagietki, teraz na planie stoją kosze wyładowane cielęciną, sushi, truflami, krabami i ravioli. Przy Tiberium Wars przytyłem 35 funtów w ciągu pierwszych sześciu godzin! Wydaje mi się także, że operatorzy kamer byli kiedyś dużo niżsi, ale to może dlatego, że na początku mojej kariery nosiłem obcasy wysokie na 6 cali!

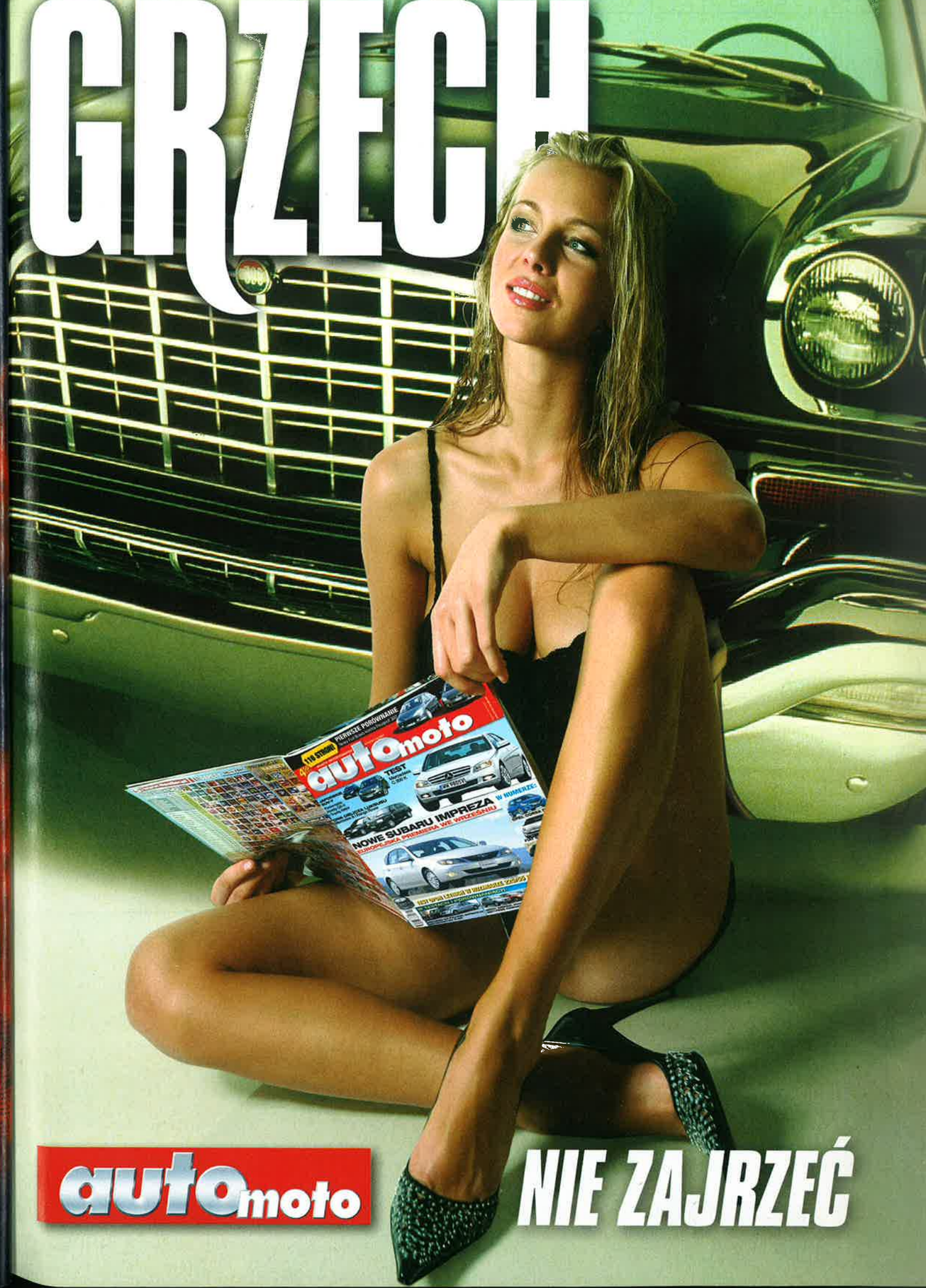
Ciekawe... Praca aktora w grach komputerowych musi być bardzo intratnym zajęciem...

Oczywiście, że jest! Nie jem nic innego niż kawior, piję tylko szampana. A mój motocykl? Wykonany jest całkowicie ze złota, a obok ma podczepiony platynowy wózek.

Niesamowite! Co trzeba zrobić, by zostać taką gwiazdą jak ty?

Co bym powiedział komuś, kto chce być taki jak ja? Słuchaj rodziców, uczęszczaj do szkoły i pamiętaj: zwycięzcy nie zażywają narkotyków! |CDA|

GRZECH



TECHNOLOGIE ID

JACEK MYDLIKOWSKI | SEKRETY TWORZENIA GIER

Witam i zapraszam do kolejnej wędrówki po zakamarkach mózgów Carmacka i spółki. Czyli krótko mówiąc – opowiem wam o rozmaitych sztuczkach, dzięki którym panowie z id zapewniali stałe utrzymanie robotnikom montującym Ferrari, a konkurencji oczy wychodziły na wierzch, gdy próbowali zrozumieć „jak oni to zrobili".

Quake od samego początku był projektowany jako platforma do gry wieloosobowej. Podstawą miały być batalie w sieci lokalnej, podobnie jak w Doomie. Nowością miała być możliwość zabawy przez Internet. Niestety okazało się, że osiągnięcie celu, czyli płynna rozgrywka, nie jest wcale proste. Zaporą okazały się stosunkowo wolne łącza. Uporanie się z tym fantem było drugim ważnym celem prac nad engine'em Quake'a. Problemy te udało się pokonać dzięki zmianie sposobu komunikacji gracza z serwerem, a dopieszczony kod znalazł się w wypuszczonym jesienią 1996 roku QuakeWorldzie.

Nie lubię wakacji

Zaraz po wydaniu Quake'a obaj panowie przystąpili do pracy nad przystosowaniem gry do sprzętowej akceleracji. Pierwszą kartą, która dawała takie możliwości, była Verite firmy Rendition. Otwierała ona nowe możliwości – miała RISC-owy procesor, „aż" 4 MB pamięci i 16-bitowy system kolorów. Quake miał 8-bitowy – i tu był pierwszy zgrzyt, choć najmniejszy, bo w końcu karta dawała większe możliwości, niż potrzebował tego engine. Dodatkowo jednak trzeba było zmienić mechanizm renderingu, który w oryginale bazował tylko na CPU komputera. id uporało się z tym zadaniem dość szybko i powstał **Vquake**, który dodawano do niektórych kart opartych o procesor graficzny Verite.

Następnym krokiem był **GLQuake**. W przeciwieństwie do Quake'a i Vquake'a, GLQuake nie używał edge list, a wyłącznie PVS. Oświetlenie również funkcjonowało w inny sposób niż w zwykłym Quake'u. Konwersja gry zajęła obu panom... zaledwie weekend. Jak widać, duet Abrash i Carmack to prawdziwe Masserati wśród programistów gier. Ich ostatnim wakacyjnym zajęciem był **WinQuake**, zmora Abrasha. Programowanie pod Windows nie było wtedy rzeczą ani miłą, ani łatwą. Choć mający się pojawić na horyzoncie Windows 4.0 NT wieścił zmiany, wiadomo było wówczas tylko tyle, że Windows staje się doskonałą platformą pod gry wieloosobowe, co miało się stać przyszłością branży.

Ten moment warto odnotować, ponieważ pojawienie się akceleratorów to także czas tworzenia pierwszych uniwersalnych API, czyli środowisk takich jak DirectX czy OpenGL. Pozwalały one napisać kod czytelny dla dowolnej karty zgodnej z wykorzystanym standardem. Wcześniej były bowiem jedynie API producentów, przez co **trzeba było pisać engine w paru wersjach**, bo Glide firmy 3Dfx można było używać tylko na kartach Voodoo. Zmieniło się to dopiero po upowszechnieniu się Windows 95 i NT 4.0, w których obecny był znany z dużych stacji graficznych OpenGL, a także nowe dziecko Microsoftu – DirectX. id Software od lat skupia się na OpenGL. Nvidia też, **stąd gierki z id najlepiej hulają na kartach tego producenta**.

Quake2

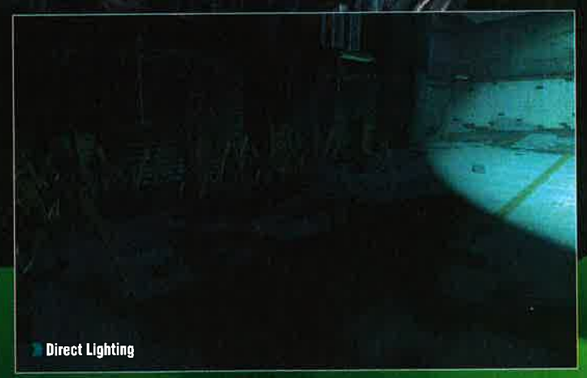
Zaraz po zakończeniu prac nad Quakiem Michael Abrash postanawia odpocząć od gier i przyjmuje robotę w Microsofcie. Jak się później okaże, nie był to dla niego najlepszy wybór. Carmack zaś postanawia dodać to i owo do engine'u Quake'a i rozpoczyna pracę nad jego następcą.

Drugi Quake ma te same sprawdzone rozwiązania – edge list, span list i PVS. Dodatkowo John rozszerza liczbę wielokątów dla sceny do 6 tysięcy, zamiast 3-4 tysięcy, jak to miało miejsce wcześniej. Świeżutka jest także nowa funkcja oświetlenia – **radiosity** (patrz screeny). W przeciwieństwie do poprzednika, nowy Quake dawał możliwość zastosowania efektu pochłaniania i odbicia światła, tzn. światło odbite od jednej ściany miało wpływ na oświetlenie innej. Dzięki temu można było uzyskać dość ciekawe rezultaty. Liczba kolorów zmieniła się diametralnie, do 16 milionów (Q1 w pierwszej wersji miał ich tylko 256). Dawało to możliwość wygenerowania cieni nie tylko w kolorach szaro-burych. Poza tym Q2 nadal dzielił mapę na Świat, czyli część statyczną, i poruszające się obiekty w ten sam sposób, w jaki robił to pierwszy Quake.

Pewne zmiany zaszły w dźwięku. Po pierwsze, mógł się teraz przemieszczać razem z obiektami. Poza tym do obliczania natężenia i kierunku, z jakiego dochodził, posłużono się – podobnie jak w oświetleniu – funkcją radiosity. W ten sposób mógł się on odbić od ściany lub zostać przez nią pochłonięty.

Co ciekawe, John postanowił wydać Quake'a skompilowanego do bibliotek .dll, które upraszczały sprawę w Windows. Niosło to jednak problemy przy konwersji na inne platformy.

Radiosity Lighting

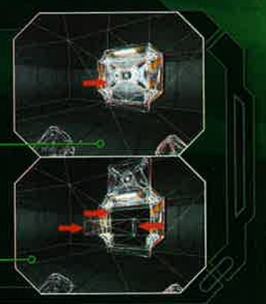


Direct Lighting

AREA PORTALS

W pierwszym „kwaku" culling (wyłączanie niewidocznych elementów) był tylko w połowie tak dobry, jak mógłby być. Aby wprowadzić większą kontrolę nad tym procesem, Carmack oddał w ręce level designerów narzędzie zwane Visportal. PVS „gubił" się bowiem, kiedy dwa pomieszczenia były połączone np. drzwiami. Kiedy drzwi były zamknięte, PVS i tak wrzucał do pamięci elementy z drugiego pomieszczenia.

Aby ten proces zatrzymać w Quake'u 2, w miejsce drzwi stawiało się specjalnego brusha, który blokował engine przed renderowaniem niepotrzebnej sceny. Te dwa odzielone Visportalem pomieszczenia nazywają się Area Portals. Ten sam mechanizm zastosowano m.in. w Doomie 3. Spójrzcie zresztą na screeny. Teraz już wiecie, skąd te małe pomieszczenia i pełno drzwi – i dlaczego tak rwie, kiedy się otwierają...



Obraz jest wyświetlany z siatką wielokątów. Drzwi są zamknięte i nie widać, co jest za nimi. Niby logiczne, ale nie dla programu renderującego. Czerwoną strzałką wskazany jest Visportal.

Tym razem drzwi są otwarte i widać to, co wygeneruje PVS. Zwróćcie uwagę, że program wyświetla to, co kryje się za załomem korytarza, a w sumie z tego miejsca nie powinno być to widoczne.

OŚWIETLENIE I CIENIOWANIE

Oświetlenie

Quake nie byłby tym, czym się stał, bez swego unikalnego oświetlenia, opartego jedynie na 8-bitowym systemie kolorów (maksymalnie 256 do dyspozycji). Spośród wszystkich rzeczy, nad którymi Carmack wyciskał krople potu podczas prac nad Quakiem, ta odwodniła go najbardziej. Generowanie oświetlenia jest rzeczą najtrudniejszą w budowaniu sceny. Każdy piksel może mieć inny kolor, a mnożąc to przez rozdzielczość, czasami dostaje się w wyniku liczby, które zbliżają się do odległości kosmicznych. Oświetlenie zaś jest ważne, bo bez niego oko nie zauważa głębi. Nie ma iluzji, nie ma klimatu, nie ma gry. To jedno.

Po drugie, każde światło generuje cienie. Te zaś decydują o tym, czy świat wygląda przekonująco, czy nie. Trzeba zrozumieć, że Carmack, choć i tym razem wymyślił coś zupełnie nowego, miał już pod ręką wiele technik, jakimi mógł się posłużyć. Były to między innymi raytracing, radiosity, cieniowanie Gourauda lub Phonga. Klops w tym, że wszystkie techniki wymagały obliczeń na wielokątach prowadzonych w czasie rzeczywistym. A to se ne da na 386. Na 486 zresztą też nie bardzo.

Kiedy reszta id pracowała nad Q2, Carmack robił małe eksperymenty z myślą o następnej technologii. Kombinował trochę nad ograniczeniami, jakie narzucały BSP. Stworzona w nich mapa nie mogła stracić żadnego ważnego elementu – **dewastacja lokacji była zatem fikcją**. Poza tym rosnąca liczba wielokątów na scenie stwarzała kolejne wyzwanie. Finalnie John został przy tym samym kodzie, odrzucając modne wówczas portale. Mimo potencjalnych zalet – portale były lżejsze do liczenia niż BSP, mapa mogła być dynamicznie zmieniana – miały też jedną, bardzo poważną wadę. Trudno było operować takimi elementami jak gracz, kule czy potwory, które poruszały się między portalami. Wystarczył mały błąd i obiekt mógł się znaleźć w dwóch miejscach jednocześnie – John odrzucił więc tę drogę.

Twórczym rozwinięciem kodu Quake'a 2 jest najnowszy silnik do H-L2 – Source. Tak samo dzieli on obiekty na Świat i Elementy i używa techniki radiosity!

Było proste, a jest krzywe...

W 1997 roku, w trakcie prac nad Quakiem 2, John tworzy wstępny rys następnego engine'u. Trinity, bo tak się nazywał projekt (nazwa pochodziła od przepływającej obok rzeki), miała mieć wiele nowatorskich elementów. Podstawową zmianą w stosunku do poprzedniej generacji „kwaków" było **ujednolicenie procesu renderingu**. W przeciwieństwie do poprzednich generacji, Q3 w jednakowy sposób renderował elementy nieruchome i dynamicznie.

Carmack wrócił także do techniki **raycastingu**, rezygnując z zastosowanego w Quake'u 2 radiosity. Następną ważną sprawą było wprowadzenie funkcji LOD (Level of Detail). Idea jest bardzo prosta

Oświetlenie (Lighting)

Algorytmy zastosowane przez Carmacka w grach serii Quake

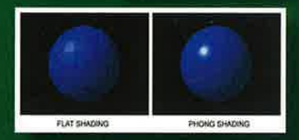
Raytracing – jeden z podstawowych algorytmów stosowanych w grafice 3D do symulacji światła. Algorytm wysyła promień światła do każdego piksela, sprawdzając odległość oraz kąt względem kamery/oka. Zaletą tej techniki jest bezproblemowe radzenie sobie ze skomplikowanymi kształtami oraz generowanie dynamicznego oświetlenia. Podstawową wadą jest duża złożoność obliczeniowa, zwłaszcza gdy chcemy uzyskać odbicia czy załamania promieni, dlatego też w prostszej wersji algorytm bada każdy piksel tylko raz, co niestety uniemożliwia uzyskanie tych efektów.

Radiosity – metoda ta wyznacza globalny rozkład natężenia światła, uwzględniając jego pochłonięcia i odbicia, jakie mają miejsce na wszystkich powierzchniach znajdujących się na scenie. Czyli modeluje prawie dokładnie to samo, co obserwujemy w rzeczywistym świecie, w którym każda powierzchnia pochłania światło, a część także odbija. Najlepszym przykładem zastosowania tej techniki jest Half-Life 2.

Cieniowanie

Flat Shading – technika ta – w najprostszej wersji – zajmuje się całymi wielokątami, przez co brak łagodnych przejść pomiędzy wierzchołkami i poszczególnymi wielokątami (zazwyczaj trójkątami) tworzącymi obiekty. Jest za to bardzo szybka i wydajna. Niestety im mniejsza liczba wielokątów tworzących obiekt, tym gorszy efekt. Rozwinięciem tej metody jest technika Gourauda.

Technika Gourauda – technika bazująca na wierzchołkach wielokątów. Wygenerowane promienie są „wyłapywane" przez wierzchołki wielokątów, a następnie metodą prostej liniowej interpolacji wyznacza się jasność punktów znajdujących się pomiędzy wierzchołkami. Technika była szeroko stosowana w pierwszych grach 3D. Jest dość szybka i łatwa w implementacji. Niestety efekty wizualne nadal nie są powalające. Im mniej wierzchołków, tym mniej dokładny i schodkowy obraz cieniowania – aby zwiększyć dokładność, należało zwiększyć liczbę wielokątów.



Technika Phonga – jest to rozwinięcie metody wynalezionej przez Gourauda. W tym przypadku bierze się pod uwagę większą liczbę sąsiadujących ze sobą wierzchołków. Metoda Phonga daje o wiele lepsze wizualne efekty, wymaga jednak większej mocy obliczeniowej.

Lightmaps – tekstury tworzone w wyniku obliczeń oświetlenia (raytracing, radiosity). Z reguły są bardzo małe, a następnie w procesie Rasterizer łączone z teksturami obiektów, odpowiednio je ściemniając lub rozjaśniając. Rozwiązanie to pozwala zapisać stan oświetlenia na etapie kompilacji (czyli tłumaczenia danych na format zrozumiały dla engine'u gry) mapy – jest to prekalkulowane oświetlenie. Jego podstawową wadą jest ogromna liczba lightmap, które muszą być użyte, co absorbuje duże ilości pamięci RAM, w zamian jednak obniżamy wymagania odnośnie mocy obliczeniowej.

Carmack znów postanowił przenieść te obliczenia do etapu kompilacji i tak powstały lightmapy, choć trzeba przyznać, że John wpadł na ten pomysł dosyć późno, tracąc wcześniej czas na sprawdzanie i ulepszanie już istniejących technik. Jako sposób liczenia oświetlenia na potrzeby lightmap wybrał raytracing. W oparciu o tę technikę program liczył, jak piksele są oświetlane i generował na tej podstawie teksturę składającą się z różnych odcieni szarości. W trakcie gry engine łączył te dane z prawdziwą teksturą – proces obróbki tekstur i przyklejania ich na trójkąty nazywa się Rasterizer.

Dzięki tej sztuczce procesor nie musiał już liczyć oświetlenia w czasie gry, a tylko nakładał na siebie tekstury. Zyskano na wydajności, ale kosztem elastyczności. Stąd bowiem wynika podstawowa przypadłość (czytaj: wada) gier minionej ery – nie można było zmienić raz wygenerowanego oświetlenia w czasie gry, ponieważ było ono przygotowane w lightmapach. Wal do żarówki, bratku, ile chcesz, ale nic ci to nie da! Nawet jeśli żarówkę/żarówki dało się zniszczyć (a zwykle się nie dawało...), światło pozostawało niezmienne. Choć w następnych produkcjach techniki ewoluowały, ta wada „przykleiła" się na długo do FPS-ów (nic dziwnego, skoro większość hulała na engine'ie Quake'a lub jego klonach).

Następnym brakiem engine'u pierwszego Quake'a było to, że dynamiczne elementy, takie jak potwory, traktowane były inaczej. Quake dzielił obiekty na Świat (statyczne) i Elementy (dynamiczne). Z tego wynikały dwie rzeczy.

Pierwsza – dla postaci nie był używany PVS (patrz poprzednia część w 03/07), tylko Z-buffer. Jednak postacie też trzeba było sprawdzić, aby nie wyświetlać niepotrzebnych wielokątów.

Co gorsza – lightmapy nie były tworzone dla postaci. Były cieniowane osobno techniką Gourauda, ale nie rzucało się to w oczy, bo tworzono je z mniejszych powierzchni niż ściany poziomów. W sumie mieliśmy więc w Quake'u dwa różne algorytmy cieniowania. OK, podsumujmy wszystko, co składało się na końcowy efekt:

1. Tworzenie mapy, umiejscowienie źródeł światła, nałożenie tekstur.

2. Kompilacja mapy – tworzenie skina, liczenie PVS, edge list, potem tworzenie lightmap dla widocznych powierzchni. Użycie osobnych narzędzi dla poszczególnych kroków – qbsp, qvis, qlight.

3. Otworzenie mapy (zazwyczaj etapu – stąd jego długie czasy ładowania) w grze – engine łączy tekstury z lightmapami.

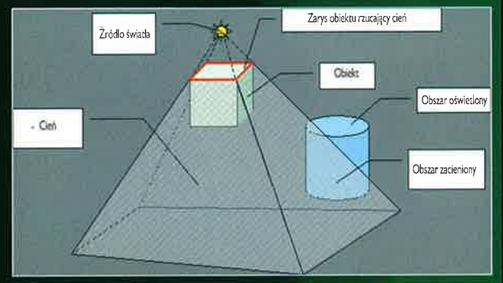
4. Dla każdej wyświetlanej klatki engine oblicza widoczność powierzchni dla postaci, broni itp., cieniuje znalezione powierzchnie metodą Gourauda i wyświetla wszystko (razem z obiektami statycznymi przygotowanymi w punkcie 3.) na ekranie.

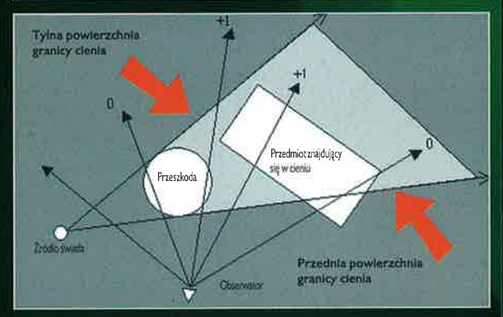
CIENIE Z REVERSEM

Volume Shadows – technika dynamicznego tworzenia cieni na dowolnych powierzchniach. Promienie pochodzące ze źródła światła przechodzą przez wierzchołki i tworzą krawędzie. Z krawędzi następnie tworzone są powierzchnie ograniczające wnętrze cienia. Wszystko, co znajdzie się wewnątrz, jest w cieniu. Algorytm do Volume Shadows bazuje na dwóch pojęciach: frontowe i tylne powierzchnie cienia – jak na obrazku poniżej. Żeby dowiedzieć się, czy dany obiekt lub jego fragment znajduje się w cieniu, wystarczy tylko policzyć, ile powierzchni frontowych, a ile tylnych znajduje się pomiędzy obserwatorem a danym punktem. Jeśli tylnych jest więcej, znajduje się w cieniu.

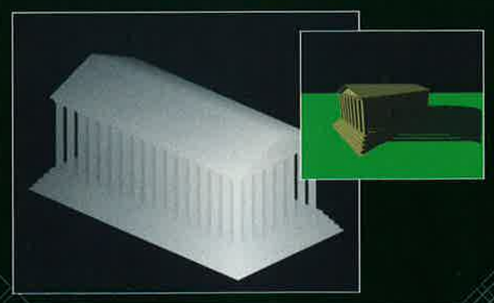
Niestety, kiedy kamera znajdzie się wewnątrz cienia, ten znika, bo między obiektem a obserwatorem pojawia się jeszcze jedna powierzchnia tylna. Problem równolegle rozwiązali inżynierowie z Creative Labs (która to firma opatentowała tę technikę) i John Carmack. Carmack, choć uporał się z tym później, pierwszy przedstawił pomysł szerszej publice, stąd czasami używa się nazwy Carmack's Reverse. O co w tej metodzie chodzi? Zamiast zliczać powierzchnie cienia znajdujące się przed danym punktem postępujemy dokładnie odwrotnie, czyli zliczamy powierzchnie znajdujące się za punktem.

Volume Shadows, poza wieloma zaletami, mają też wyraźne wady. Primo – cienie są kanciaste i jednolicie ciemne. Secundo – im więcej wierzchołków, tym gorzej. Dodatkowo krawędzie cieni mogą być wyciągane w nieskończoność, co na otwartych terenach czyni je niepraktycznymi w zastosowaniu – stąd brak takowych lokacji w Doomie 3. Alternatywą jest stosowanie techniki Shadow Mapping.





Shadow Mapping – technika ta pozwala, jak Volume Shadows, rzucać cienie na powierzchnie o dowolnym kształcie. Różnica jest taka, że nie dzieje się to za pomocą wyznaczania objętości cienia, tylko tworzenia specjalnej tekstury, którą następnie nanosi się na powierzchnie. Patent polega na zbadaniu, który piksel z perspektywy źródła światła jest widoczny, i zapisaniu tego w postaci tekstury. Następnie teksturę tę rzuca się na piksele widoczne z perspektywy kamery – i gotowe. Technika ta pozwala imitować miękkie cienie przy mniejszym wysiłku niż w przypadku Volume Shadows, ale wymaga liczenia Shadow Map przy każdej zmianie oświetlenia.



– to, co jest daleko, jest mniej dokładne (ma mniej wielokątów) od tego, co znajduje się bliżej kamery. Zazwyczaj nawet model będący daleko komputer buduje ze wszystkich wielokątów, mimo że większość szczegółów i tak nie będzie widoczna ze względu na odległość.

Carmack chciał wyjść także z typowo „wewnętrznego" klimatu obu Quake'ów (czyli opuścić lokacje w pomieszczeniach). Podstawową barierą była tu edge list. Stworzenie listy wszystkich krawędzi z otwartego terenu było nie do przełknięcia. Dlatego też engine użyty w Quake'u 3 został stworzony od podstaw z myślą o wykorzystaniu akceleratorów sprzętowych. Cały proces wygaszania niewidocznych elementów był realizowany przez kartę graficzną. W samej grafice John zdobył się na kilka usprawnień. Najważniejszym z nich były krzywe. Odtąd możliwe było tworzenie łuków, krętych korytarzy, wygiętych rur itp.

Cienie wracają

Największy problem w pisaniu gier i graficznych engine'ów dla nich to przewidzenie tego, co stanie się za parę lat. Powie to każdy developer. Nierzadko renderer gry zmienia się pod koniec prac nad nią, bo albo jest już przestarzały, albo też nadal nie ma w sprzedaży (za sensowną cenę) sprzętu, który mógłby udźwignąć to, co oferuje. Cała sztuka w tym, by przewidzieć, jaki sprzęt będzie dostępny w czasie, kiedy ukaże się gra. Dlatego jedno trzeba mieć na uwadze – nie ma się co łudzić: większość bajerów, którymi raczą nas teraz gry, została wymyślona już dawno temu. Tak jest z bump mapami, o których za chwilę, tak też było z dynamicznym oświetleniem w Doomie 3.

Do tej pory jedynie pierwszy Quake był PRAWDZIWĄ rewolucją. Reszta to takie poprawki jak kolejne łatki Windows. W Quake'u 3 pojawiły się powierzchnie zakrzywione – i tyle innowacji. Prawdziwa rewolucja miała dopiero nadejść. W roku 2001 ukazał się mod do Quake'a 3, w którym za pomocą raytracingu studenci z Niemiec zaimplementowali dynamiczne cienie i oświetlenie. Kiedy obiekt się przemieszczał, cienie rzucane były na wszystkie ściany. Efekt powalający, nie powiem, do tego stworzono to wszystko w Quake'u 3. Co więcej, engine umożliwiał projekcję obrazów na dowolne powierzchnie. (Podobnie jak wtedy, kiedy staniesz przed rzutnikiem, na twoim swetrze pojawi się obraz, a twój cień pojawi się na ścianie za tobą.)

Wszystko fajnie z małym „ale" – komputer, na którym to uzyskano, zawierał cały blok procesorów, które w efekcie dawały taką moc, jaką miałby jeden używany w tamtych czasach procesor z zegarem 36 GHz. Co ciekawe, nad tymi samymi trikami pracował także Carmack. Skończyło się to... Doomem numer 3.

Doom 3

Doom 3 zrywał z podstawowym ograniczeniem, jakim było oświetlenie obliczone tylko raz. Lightmapy odeszły do lamusa. W tej sytuacji każdy piksel ekranu ma oświetlenie liczone w czasie rzeczywistym. Co za tym idzie, nie ma przypisanego na stałe koloru. To raz. Dwa – elementy dynamiczne mogą rzucać cienie nie tylko na ściany (to żadna nowość), ale również na inne poruszające się obiekty. Pytanie tylko, jak Carmack to zrobił?

Wiecie już o cieniowaniu Gourauda, Phonga itp. W pierwszym przypadku otrzymujemy dość obleśne rezultaty, a w drugim – fajne efekty, ale za to maszyna musiała być, że „O, mamo!". Oczywiście cienie pod postaciami były i w Quake'u – pod postać wrzucało się coś jakby lightmapę, która poruszała się wraz z postacią. Wszystko było fajnie, dopóki postać nie stanęła nad jakąś krawędzią... Wtedy zonk – cień wisiał w powietrzu. Dodatkowo (zonk nr 2) był on niezależny od oświetlenia sceny i pokazywał się tylko na podłodze, na jednej powierzchni.

Następnie wykorzystano Project Shadow. W tym przypadku żadna tekstura nie wchodzi już w grę, cień liczony jest dynamicznie. Dzięki temu mógł się wydłużać lub skracać itp. Słowem, cud, miód i orzeszki... z jednym, małym „ale". Tylko na płaskich, statycznych powierzchniach.

Ostatnim sposobem na cienie były Volume Shadows, czyli takie, które w rzeczywistości były obiektami 3D (no, powiedzmy). Technika znana na długo przed pojawieniem się Dooma. Ba, Carmack sprawdzał ją nawet w trakcie prac nad Q2 i Q3. Miała sporo zalet, mimo większego wysiłku komputera niż w przypadku Projected Shadows. Cienie wyglądały nieźle i przy odrobinie tuningu Q2 i PII dałyby radę. Cień był rzucany na wszystkie powierzchnie bez względu na ich kształt. Ponadto postacie mogły je rzucać na siebie nawzajem. Jak jednak wiecie, w Q2 ich nie ma. Kłopot w tym, że Volume Shadows też miały słaby punkt. Kiedy kamera/oko znalazła się w obrębie cienia – wszystkie cienie znikały lub w ogóle nie było nic widać. John siedział nad tym aż do 1999 roku. Wtedy znalazł rozwiązanie znane jako Carmack Reverse – patrz ramka: Cienie z Reversem.

Wróćmy do oświetlenia. W D3 było bardziej zunifikowane niż w serii Quake. Engine tak samo traktuje elementy statyczne i dynamiczne. Stąd postać może się schować w cieniu, a latarką można tę ciemność rozjaśnić. Przyjrzyjmy się bliżej procesowi:

1. Tworzenie mapy – można podejrzeć w edytorze do gry, jak będzie wyglądało oświetlenie. Program liczy tylko PVS.
2. Wczytanie mapy – generowanie oświetlenia za pomocą techniki raytracing.
3. Program bada każdy piksel sceny i sprawdza, jak daleko znajduje się on od źródeł światła. Nakłada teksturę i następnie ściemnia bądź rozjaśnia piksel zgodnie z tymi informacjami.
4. Program tworzy Volume Shadows i bada, czy piksel nie jest w obrębie właśnie rzucanego cienia. Jeżeli jest, przyciemnia piksel.
5. Na koniec program wyświetla obraz na ekranie.

Wynika z tego, że każdy piksel jest rysowany przynajmniej dwa razy. W istocie o wiele częściej, zwłaszcza jeżeli nie dysponowało się kartą z Vertex Shaderami. Volume Shadows to operacje na wierzchołkach, dlatego też dopiero pojawienie się pierwszych kart z możliwością takich obliczeń (GeForce) przekonało Carmacka do implementacji tego kodu. Ja grałem w Dooma na GF2 MX 400 i latarka działała tak samo jak na GF3. Z tą różnicą, że ani ściany, ani postacie nie mogły rzucać na siebie cieni. Engine sprawdzał jedynie, jak daleko promień światła miał do piksela i w takim zakresie go ściemniał. Za to wielkie dzięki dla Johna!

Oczywiście trików jest więcej. Carmack wprowadził kilka poziomów tekstur dla każdej powierzchni, przez co Doom 3 jest cholernie pamięciożerny. Wprowadził również Normal i Bump Mapping. Dzięki temu liczba wielokątów, z których składały się modele, nie przekraczała 4 tys. Co za tym idzie, było mniej wierzchołków i mniej obliczeń dla cieni. Niestety postacie nie rzucają cieni na siebie nawzajem. Algorytm był na to zbyt skomplikowany. Cienie rzucane przez postacie były jednolicie nasycone. Brakowało miękkich przejść, które próbowano jednak imitować – cieniem ciemniejszym – Umbrą, i cieniem jaśniejszym – Penumbrą. Współczesne tytuły szczycą się już dynamicznym oświetleniem. W ich przypadku cały ciężar programiści zrzucili na jednostki Pixel Shader w kartach graficznych, podczas gdy Doom 3 obywa się bez tego...

Jedna tekstura do wszystkiego

Otwarte przestrzenie były ostatnią rzeczą, z jaką kojarzyły się engine'y serii Quake. Choć Q3 miał w tym względzie największe możliwości, a modyfikacje dokonane przez Infinity w Call of Duty jeszcze je zwiększały, wciąż było im daleko do produkcji, takich jak Unreal, Serious Sam czy Tribes. Przyczyny – BSP i edge list.

Pierwsze gry FPS z otwartym terenem nie miały ich wcale (Tribes). Teren tworzony był przez siatkę punktów, z których każdy miał podaną wysokość. Wyobraźcie sobie, że długopisem narysujecie przecinające się linie. Teraz powbijajcie tam zapałki o różnych wysokościach i połączcie nitką ich wierzchołki. Otrzymacie model terenu funkcjonującego w grach – siatka punktów plus informacja o wysokości (height map). Ten proces zapewniał dość siermiężny teren, ale za to działał nawet na kiepskich kompach.

Dla bardziej miękkich przejść trzeba było zastosować krzywe, które zamieniano na trójkąty. Z tym że taka krzywa pomnażała liczbę trójkątów – i znów problem... ale to dużo później, po 1998 roku. Wszystko to bez drzewa BSP i PVS. Przygotowanie edge list dla dużego terenu nie opłacało się w ogóle.

Czyżby więc Carmack nic nie wiedział o height mapach w trakcie pisania kodu do Q i Q2? Wiedział i znał tę technikę na tyle dobrze, aby mieć świadomość jej wad. Kto pamięta Tribes (pierwsza nawalanka tylko multi w sieci w otwartym terenie!), wie, że mapy nie zawierały zbyt wielu detali, w zasadzie same górki itp. A to wszystko przez to, że engine Tribes nie był w stanie sprawnie łączyć terenu otwartego z wnętrzami budynków. Przyczyna? Właśnie height mapy! Siatka punktów umożliwia wiele, poza tworzeniem pionowych linii – punkt pod punktem... Problem ten obchodzono na różne sposoby – np. tworzono kilka height map naraz. Dopiero w Unrealu połączono dwie techniki w jedną – height mapy dla terenu i BSP dla budynków, ale to już inna historia.

Następny krok – tekstury. Teren jest zazwyczaj zróżnicowany, więc taka musi być też tekstura. Problem w tym, że w grach z początku nie były one kompresowane tak jak format JPEG, więc jednej, tak dużej jak teren, nie dało się użyć. Wiele tekstur to z kolei nowy problem – widoczne krawędzie w miejscu ich łączenia. (Tak jest zresztą do dziś.)

I znów John Carmack postanowił stawić czoło obu przypadłościom. Zamiast wielu – jedna duża. Taka, która normalnie zapchałaby RAM kompa i karty graficznej razem wzięte. Chyba... chyba że engine nie będzie wrzucał całej tekstury naraz, tylko umiał skorzystać z jej fragmentów. Dzięki temu zamiast tworzenia skomplikowanego terenu z krzywych, można było zrobić teren zupełnie płaski. Prosty model plus Normal Map – nikt się nie zorientuje, że cały bajer tkwi w teksturze.

Szczegóły? Artysta tworzy dwie tekstury – Diffuse Map i Normal Map. Ta pierwsza odpowiada za kolor, druga za kształt. Każda z nich z początku ma nawet po 6 GB! Następnie łączy się je w jedną narzędziem MegaGen i kompresuje do marnych 500 MB. (Wszystko to podczas prac nad Enemy Territory 2.) Rezultat – technika MegaTexture. Efektem w tym przypadku jest o wiele bogatszy w detale krajobraz. Mniej błędów w wyświetlaniu tekstur i o wiele większe możliwości dla artystów. Sam kod to podobno tylko „kilka" linijek, jak wspomina Carmack. Aż dziw, że nikt na to nie wpadł wcześniej. Ale na tym właśnie polega przewaga geniusza nad resztą świata – gdy już pokaże rozwiązanie problemu, wszyscy mówią „to było takie proste".

Podsumowanie

Jeśli ktokolwiek, po dobrnięciu do końca tego tekstu, ma jeszcze jakiekolwiek wątpliwości, czy Carmack miał znaczący wpływ na gry FPS, mam dla niego prostą radę: sprawdź liczbę licencji na engine id Software. Szkoda papieru, aby wypisywać wszystkie gry, w których ich silniki były wykorzystane. Rzućcie okiem tylko na obrazek o rodzinie engine'ów opartych na Quake'u. Jeżeli to kogoś nie zadowala, niech wpisze w Wikipedii „quake engine" i zarezerwuje pół godziny na lekturę.

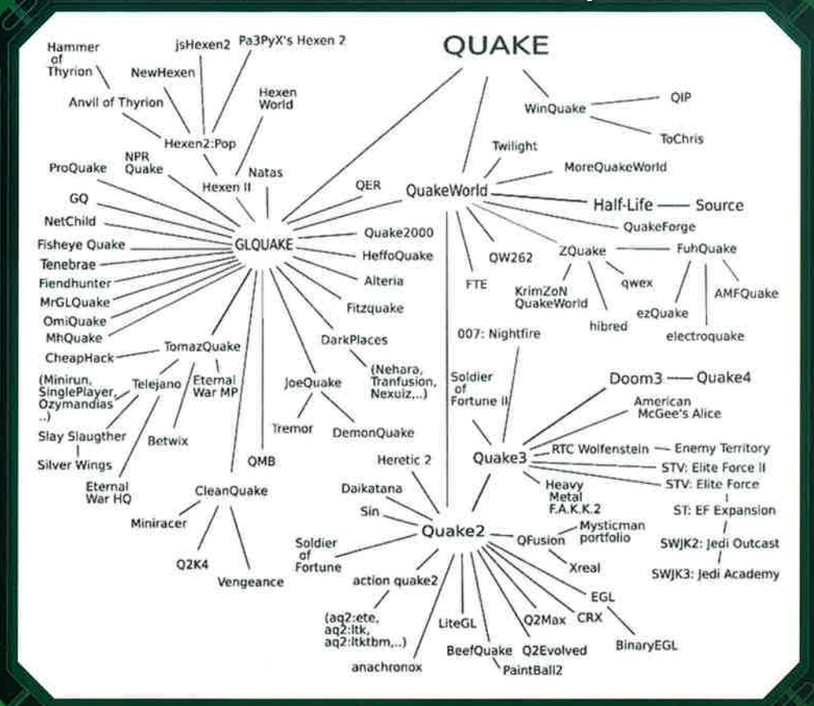
Jest wielce prawdopodobne, że są, i były, algorytmy lepsze niż te, które wymyślił John C. Szkopuł w tym, że w większości przypadków jego były tymi pierwszymi. I to one wytyczały nowe drogi programistom. Tego Carmackowi nikt nie zabierze i za to mu chwała. To jak z Kolumbem – może nie dopłynął do Ameryki szybko i optymalną trasą. Ale był pierwszym, który tego dokonał, a sukces swój szeroko rozgłosił. I dlatego, choć przed nim byli w Ameryce inni, to właśnie o Kolumbie uczymy się na lekcjach historii...

Przyszłość?

Jeżeli zapytasz Carmacka, kiedy ukaże się następna gra id, odpowie jak zawsze – when it's done! (kiedy będzie gotowa). Kiedy zapyta się go o przyszłość gier, jest bardziej rozmowny. Jego zdaniem w przyszłych grach wielką rolę będą grały nowe techniki oświetlenia i generowania cieni. Swoje będzie miała też do powiedzenia fizyka. Gry potrafią już tak wiele (vide H-L2), a z drugiej strony – tak mało w porównaniu z rzeczywistym światem. Przyszłość to mechanika cząstek, wiatru, wody itp.

Jedno jest pewne – grom daleko do ideału. Z drugiej strony, po co komu aż taka dokładność? W Quake'u 2 gracz przyspiesza niczym pocisk i hamuje prawie w miejscu. Jak to się ma do realnej fizyki? W ogóle. A gra się świetnie... I o tym też należy pamiętać – technologia technologią – ale i tak najważniejsza jest przecież grywalność. I to ona, wspomagana nowatorskimi rozwiązaniami, tworzy Wielkie Gry. Co przyszłym programistom radzę zapamiętać. **|CDA|**

RODZINA ENGINE'ÓW QUAKE



NAJWIĘKSZE MARZENIE CARMACKA?

Carmack chce 64-bitowego koloru. Teraz standardem jest 32-bitowy, z czego ludzkiego oko i tak widzi „tylko" 24 bity, czyli maksymalnie 16,8 mln kolorów jednocześnie. Po co Carmackowi więcej? Dla lepszych cieni. Zwłaszcza w sytuacji, kiedy się nakładają. W tym momencie, w 32-bitowej palecie trudno jest symulować płynne cienie, ponieważ program nie ma gdzie zapisać informacji o ściemnieniu bądź rozjaśnieniu bieżącego koloru piksela. Przy 64 bitach problem ten przestanie istnieć.

ŻYWOT Lary C.

QN*IK | PIĘKNA Z NIEJ BESTIA

Niektórzy ją uwielbiają, innych znudziła, u jeszcze innych budzi mieszane uczucia. Znają ją jednak wszyscy – Lara Croft to obecnie najpopularniejsza postać z gry komputerowej na świecie. (Sorry, Pac-Manie, biznes jest biznes...)

Toby Gard musi mieć wielkie pokłady uroku osobistego i dużą umiejętność perswazji, skoro udało mu się przekonać ponad 10 lat temu dział marketingu Eidosa, by bohaterem najnowszej i rokującej duże nadzieje produkcji była... bohaterka. To, co dziś może wydawać się niepojęte, wtedy było autentycznym problemem: **gry z kobietami nie sprzedawały się dobrze** – a jeśli już, to postacie żeńskie nie były jedynymi, w które można się było wcielić (jak np. w Resident Evilu). Ryzyko jednak zostało podjęte i dzięki temu można było rozpocząć prace nad przygodami dzielnej archeolożki, Laury Cruz!

Akt 1: Kreacja

Choć wstępny zarys Tomb Raidera pojawił się już w 1993 roku, prace nad nim tak naprawdę ruszyły z kopyta dopiero rok później. Dziś to nie do pomyślenia, ale ta zróżnicowana i bardzo oryginalna gra tworzona była przez zespół składający się z ledwie kilku osób. Pierwowzorem dla TR miała być starsza gra Core Design – **Rick Dangerous** z 1989 roku. Pierwszy koncept opierał się więc na tym, że starożytne grobowce zwiedzać będzie mężczyzna mający na podorędziu bat... No i tu zapaliła się lampka ostrzegawcza – są granice, po przekroczeniu których może się okazać, że Eidos to za mała firma, by procesować się z George'em Lucasem. To właśnie był główny powód, który przesądził o tym, że na ekranie zobaczyć mogliśmy postać zdecydowanie węższą w pasie, za to z bardziej rozwiniętą klatką piersiową. Oficjalnie zaś twórcy twierdzili, że kobieta bardziej im pasowała dlatego, że potrzebowali postaci tajemniczej, ostrożnej i bystrej. Tja.

Być może zastanawiasz się, czemu w pierwszym akapicie tego tekstu pojawiają się jakieś obce imię i nazwisko. Prawda jest jednak taka, że bożyszcze milionów zmieniło swoje dane personalne, gdyż początkowo naprawdę nazywało się **Laura Cruz**. Jak takie nazwisko ma się do jej szlacheckiego pochodzenia? Autorzy przekonują, że Lara należy do

UWAGA!
Na naszym Cover DVD znajdziecie kilka reklam z Larą w roli głównej. Szczerze polecamy!

DANE PERSONALNE
Imię: **Lara**
Nazwisko: **Croft**
Data urodzenia: **02.14.1968**
Miejsce urodzenia: **Wimbledon, Surrey, Anglia**
Stan cywilny: **wolna**
Wzrost: **175 cm**
Grupa krwi: **AB-**

szacownego arystokratycznego brytyjskiego rodu, została wyedukowana na najlepszych uczelniach itp. Może więc była adoptowana przez państwa Croftów, a jej właściwe korzenie sięgają np. Meksyku? Czy Lara jest imigrantką?!

Dobra, żarty na bok. Oczywiście zadecydowały tu względy marketingowe. W Ameryce – najważniejszym dla Eidosa rynku – panuje coś w rodzaju mody na dystyngowaną brytyjskość, dlatego autorzy zadecydowali, że ich bohaterka pochodzić będzie z kraju królowej Elżbiety. To zresztą niejedyny ukłon w stronę „komercji" – początkowo bohaterka miała być też ubrana w znacznie bardziej zakrywający ciało strój. Czy istnieje jakiś prawdziwy odpowiednik Lary? Toby Gard rozwiewa wątpliwości: – *Nie, nieczęsto spotykam w pubie uzbrojonych psychopatów.* (Lara początkowo miała mieć znacznie bardziej militarny wygląd – patrz szkice po prawej.) Nic dziwnego, bo zdaje się, że do tego typu przybytków często nie chodzi. Na podchwytliwe pytanie jednego z dziennikarzy o to, czy jego dziewczyna nie ma nic przeciwko temu, że tak dużo czasu poświęca innej kobiecie, twórca Lary odpowiedział bez ogródek: – *Jeśli chcesz mieć dziewczynę, unikaj jak ognia pracy w branży gier. Jeśli harujesz siedem dni w tygodniu, piętnaście godzin dziennie przez dwa lata, nie masz czasu nawet na wypad na małe piwo, a co dopiero na jakikolwiek związek...* (Co marzącym, by wejść do tego biznesu, dedykuję z ostrzeżeniem.)

Akt 2: Przychodzi Lara do lekarza...

Trudno więc dać wiarę zapewnieniom, że Lara nie jest personifikacją sennych marzeń twórcy. Złośliwi twierdzili, że **jej wygląd w pierwszym Tomb Raiderze był, jaki był, właśnie dlatego, że komputerowcy, którzy ją stworzyli, dawno nie widzieli prawdziwej kobiety**. Coś w tym jest, gdyż z dzisiejszej perspektywy to, co wówczas zachwycało, dziś budzi co najwyżej pobłażliwy uśmiech. Jedno z nieistniejących już pism komputerowych zresztą dla żartu „zaprowadziło" Larę do lekarza. Efekt był taki, że okazało się, iż bohaterka cierpi na wszelkie możliwe schorzenia, stan jej szkieletu jest tragiczny (widzieliście kiedyś tak chude kolana?), zaś wielkość jej biustu sprawia, że przyszłe problemy z kręgosłupem są nieuchronne. (Zainteresowanych (.)(.) Lary odsyłamy do ramki z ciekawostkami.)

Nie trzeba było jednak lekarza, by stwierdzić, że Croftówna zdecydowanie nieodpowiednio się ubiera – paradowanie po śniegu w króciutkich spodenkach i cienkim body to bardzo dobra droga do zapalenia płuc, a w najlepszym razie reumatyzmu. Wiedzieli o tym również oczywiście autorzy – i wyciągnęli odpowiednie wnioski przy tworzeniu kolejnej części gry. W Tomb Raiderze 2 stroje Lary były już znacznie bardziej zróżnicowane, ona sama zaś zyskała kilka krągłości. Sukces pierwszej gry bowiem sprawił, że sequele były tylko kwestią czasu. Stosunkowo niedługiego zresztą.

Akt 3: Gry

Pierwsze pięć części gry wychodziło z dużą systematycznością, dokładnie co rok – od 1996 do 2000. W CD-Action Lara miała już nawet „abonament" na okładkę w styczniowym numerze – znajdowała się tam systematycznie przy okazji premiery każdej nowej części. Oczywiście okładce w naszym piśmie towarzyszyła zawsze recenzja. Tomb Raider 1 wzbudził u naszego człowieka (a był to nie kto inny jak Mr Jedi) wielki zachwyt, jednak **z każdą kolejną częścią pojawiały się pewne nutki zwątpienia – czy aby seria idzie we właściwym kierunku?** Po premierze następnych odsłon wydawało nam się, że cykl zaczyna zjadać własny ogon, rozmieniając kult Lary na drobne. Po przeciętnym TR2 nastał znacznie trudniejszy TR3 i już wtedy było

Pierwsze szkice. Początkowo Lara miała nazywać się Cruz – autorzy jednak stwierdzili, że nazwisko nie pasuje do jej brytyjskiego rodowodu. Patrząc jednak na pierwsze szkice można zobaczyć, że nie tylko nazwisko wyglądało latynoamerykańsko...

Lara była pierwszą tak seksowną bohaterką gry komputerowej, nic więc dziwnego, że gracze od początku przejawiali niezdrowe (czy aby na pewno?) zainteresowanie tym, co ma pod zielonym body i brązowymi szortami. Bardzo szybko pojawił się patch, który seksowną bohaterkę rozbierał, stając się zarazem jednym z bardziej poszukiwanych plików w Internecie. Od tamtej pory do każdej kolejnej części gry pojawiały się takie łatki...

Toby Gard rozstał się z Core Design już w 1997 roku po kłótni dotyczącej wizerunku Lary. Nie zgadzał się z tendencją dodatkowego „useksualniania" bohaterki. Został ponownie pozyskany do prac nad Tomb Raiderem dopiero po zmianie ekipy na Crystal Dynamics.

Średnia ocen w Internecie

Tomb Raider (1996)	93,3%
Tomb Raider 2 (1997)	86,2%
Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft (1998)	71,4%
Tomb Raider: The Last Revelation (1999)	76,2%
Tomb Raider: The Lost Artifact (2000)	(*)
Tomb Raider: Chronicles (2000)	60%
Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003)	55,3%
Tomb Raider: Legend (2006)	81,3%

(*) średniej nie podaję, gdyż byłaby „mało" reprezentatywna. W Sieci pojawiła się tylko jedna recenzja – z nieco nieadekwatną oceną 85%.

Lara od początku budziła zainteresowanie prasy na całym świecie, a jej twarz zdobiła już ogromną liczbę okładek – CDA nie było tu oczywiście wyjątkiem.

W pierwszym Tomb Raiderze autorzy zastosowali nietypowy zabieg. Nie tylko ścieżka dźwiękowa została zapisana w postaci audio-tracków na CD – w tej samej formie dodane zostały również dialogi, a wszystko można było odsłuchać na zwykłej wieży! Swoją drogą, w owym czasie był to sposób na skuteczne uprzykrzenie życia piratom. Ci korzystali zwykle z gier „zripowanych", tj. zmniejszonych do możliwie najmniejszych rozmiarów, a co za tym idzie... pozbawionych ścieżek audio.

wiadomo, że próby ponownego sprzedania graczom tego samego mogą się nie powieść, zaś znakomicie wypromowana postać może marnie skończyć. Następna część przyniosła lekką odwilż przy okazji całkiem niezłej The Last Revelation. Ostateczność (*Last*) w tytule była nieprzypadkowa – pod koniec przygody, której celem było uratowanie całego świata, Lara Croft zginęła...

Nie byłby to oczywiście zły koniec dla superbohaterki, jednak z punktu widzenia marketingowego zabijanie maszynki do robienia wielkich pieniędzy nie było najmądrzejszym, delikatnie rzecz ujmując, pomysłem. Tym bardziej że dzięki tej postaci Eidos stał się firmą przepotężną, dysponującą ogromnymi pieniędzmi, zaś jej wartość sięgała grubych milionów... Jak się później okazało – były to obliczenia bardzo przeszacowane, ale nie uprzedzajmy faktów.

Ku zdziwieniu niektórych graczy i stoickiemu spokojowi ludzi z branży szybko ogłoszono, że trwają prace nad kolejnym Tomb Raiderem. Jak to możliwe, skoro jego główna bohaterka nie żyje? Nic trudnego – po prostu w TR: Chronicles skorzystano z typowego zabiegu polegającego na budowie retrospekcywnej – wszystkie przygody Lary były wspomnieniami jej znajomych. Ciekawostką było to, że można było w tej części zagrać także nastoletnią bohaterką (wcześniej młodą jej wersję poznać można było w tutorialu do Last Revelation). Piąta część przygód Lary nie przyniosła więc nadziei na jej zmartwychwstanie, a autorzy zdawali się dawać sygnały, że Kroniki to jednak definitywne pożegnanie z serią.

Akt 4: Zmartwychwstanie

Trzy lata trwały oczekiwania na kolejną część, która oczywiście nadejść musiała – co do tego nikt nie miał najmniejszych wątpliwości. Ten okres pozwolił wreszcie bohaterce na zaczerpnięcie oddechu i zupełnie nowe otwarcie. Plany Core Design były właśnie takie, by uczynić nową przygodę, zatytułowaną Angel of Darkness, zupełnie nowym przeżyciem. Zamierzenie udało się zrealizować, jednak w zupełnie innym sensie, niż chcieliby autorzy. **TR:AoD to zdecydowanie najgorsza część całej serii.** Po tak nieudanej reinkarnacji nie tylko krytycy, ale i gracze postawili na Larze krzyżyk.

Eidos początkowo planował zrobić jeszcze dwie gry na engine'ie AoD, ale po reakcji ogółu dał sobie spokój. O dziwo, z punktu widzenia marketingu – tak przecież ważnego w tej serii – **Anioł Śmierci wcale nie był złą grą. Mimo miażdżących recenzji prasowych i chłodnego przyjęcia przez graczy sprzedał się w milionie kopii!** Wiele firm chciałoby mieć tak „nieudane" tytuły. Takim wynikiem nie pogardziliby nawet najwięksi gracze tej branży, a co dopiero Eidos, który wpadał w coraz większe tarapaty finansowe, ledwo unikając plajty.

Akt 5: Wielka rewolucja brytyjska

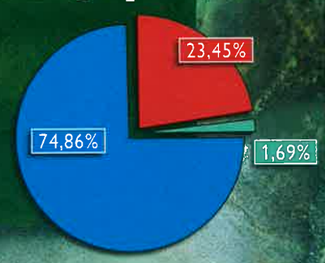
Po premierze AoD brytyjska firma podjęła swoją drugą najlepszą decyzję w sprawie Tomb Raidera w historii (pierwszą było zaakceptowanie po-

W pierwszym Tomb Raiderze Lara nie miała jeszcze warkocza, ten pojawił się dopiero w drugiej części. Powód, dla którego bohaterka początkowo miała spięte włosy, był bardzo prozaiczny – moc obliczeniowa ówczesnych komputerów nie pozwalała na animowanie tak „skomplikowanego" elementu...

Ankieta www.cdaction.pl

Zapytaliśmy na naszej stronie, jak powinna według was wyglądać Lara. Oto wyniki:

- Jak najbardziej realnie – powinna przypominać prawdziwą kobietę, nie komputerową animację.
- Lepiej, by nie wyglądała realistycznie – dobrze jej z pewną umownością i przesadą tu i ówdzie.
- Trudno powiedzieć.



staci żeńskiej w pierwszej części). Całkiem odebrała Core Designowi tytuł, zaś dalsze prace nad kolejnymi przygodami Lary powierzyła ekipie Crystal Dynamics. Była to zmiana pokoleniowa i bardzo znacząca na wielu płaszczyznach. Pierwotnie panna Croft była w 100% brytyjska – nie tylko ze względu na wewnątrzgrową historię, ale i miejsce, w którym „dorastała". Eidos zadecydował, że czas ją wysłać do Ameryki, by zaznała wolności i zaczerpnęła świeżego powietrza w San Francisco. Autorzy cyklu Legacy of Kain i Project Snowblind przyjęli Larę z otwartymi ramionami. I zaopiekowali się nią godnie.

W efekcie po trzech latach od premiery najbardziej nieudanej części na wszelkie możliwe platformy trafiła Legenda – gra nawiązująca w pewnym stopniu do korzeni serii, jednak podana w taki sposób, by mogła spodobać się również ludziom, którzy do tej pory Tomb Raidera obchodzili szerokim łukiem. Paradoksalnie cykl rdzennie konsolowy, który popchnął sprzedaż trzech platform (Saturna, PSX-a i PS2), stał się... bardziej konsolowy. W ten sposób zwykliśmy określać gry, które są stworzone tak, by każdy mógł siąść przed telewizorem, po kilku minutach opanować sterowanie oraz dobrze się bawić tak przez 5 minut, jak i przez 5 godzin non stop. Jedyną dużą wadą gry jest to, że można ją ukończyć w jedno popołudnie.

Akt 6: Przyszłość

Wszystko – łącznie z zakończeniem Legendy – wskazywało, że czeka nas ponownie co rok nowy sequel, w którym dodawane będą tylko kolejne możliwości ruchowe i coraz ciekawsze lokacje. Tymczasem autorzy zrobili nam niemałego psikusa – **aktualnie powstają aż dwie gry z Larą**, z czego jedna jest tytułem zupełnie nowym, nextgenowym, druga zaś wręcz przeciwnie – stanowi powrót do korzeni.

O tej pierwszej póki co nie wiadomo nic, poza tym że powstaje za zamkniętymi drzwiami w studiach Crystal Dynamics pod roboczą nazwą Tomb Raider 8. O Tomb Raiderze: Anniversary zaś pisaliśmy niedawno, ale temat warto rozwinąć, gdyż w tym czasie byliśmy też zaproszeni na specjalny pokaz gry do Mediolanu, w którym to przedstawiono nowy poziom (Egipt), a także mogliśmy zamienić kilka słów z twórcami. Co ciekawe, początkowo tytuł miał być jedynie hołdem złożonym pierwszemu Tomb Raiderowi – czymś w rodzaju poszerzonego remake'u, sami autorzy i wydawca nie traktowali go jako produkcji aż tak istotnej... Okazało się jednak, że zainteresowanie graczy jest bardzo duże, stąd też możemy liczyć, że oprócz gry na płycie znajdziemy również mnóstwo materiałów „od kuchni".

Jako że więcej poczytać można było na naszych łamach w styczniu tego roku, teraz tylko dwa słowa: Anniversary oparty będzie na silniku TR: Legend, a składać się ma przede wszystkim z elementów najbardziej charakterystycznych dla początków serii: etapów logiczno-zręcznościowych, które trzeba będzie wykonać w odpowiednim czasie. Ten model rozgrywki jest dość ryzykowny, gdyż odstaje nieco od tego, do czego przyzwyczaiły nas ostatnio gry. Żmudne podchodzenie do tego samego elementu dwadzieścia razy tylko dlatego, że przy ostatnim skoku w całej kilkuminutowej sekwencji wcisnęło się o ułamek sekundy za późno jakiś przycisk, może mocno zirytować. Należy jednak pamiętać, że ta gra nie będzie przeznaczona dla wszystkich – to raczej prezent urodzinowy dla popularnej bohaterki. Ucieszą się z niej głównie najwięksi i najstarsi fani Lary – reszta graczy powinna poczekać na TR8 i nadchodzącą wraz z tym tytułem rewolucję...

Akt 7: Gry to nie wszystko

Tomb Raider jest już od dziesięciu lat potężną marką, dlatego aż dziwi fakt, że tak późno przeniknął do kina. Filmowcy zainteresowali się tą grą

stosunkowo późno, zaś pierwsza wielkoekranowa produkcja ujrzała światło dzienne dopiero w 2001 roku. Jednak w przeciwieństwie do wcześniejszych ekranizacji komputerowo-konsolowych przebojów („Mortal Kombat", którego oglądać mogli tylko fani gry, cieniutki „Super Mario Bros" czy „Street Fighter", którego powinni oglądać za karę tylko najwięksi zbrodniarze) do czynienia mieliśmy z wielką, wysokobudżetową produkcją, angażującą gwiazdy dużego formatu – na czele z Angeliną Jolie. **Kosztujący 80 milionów dolarów obraz okazał się umiarkowanym sukcesem** – choć nie spotkał się ze szczególnie ciepłym przyjęciem krytyki, zarobił na siebie wystarczająco dużo, by producent myślał o kolejnej części.

Drugi film pojawił się w kinach dwa lata później pod tytułem „Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life", miesiąc po premierze nowej odsłony komputerowego TR – Angel of Darkness. Klimat wytworzony wokół bohaterki nie był wówczas najlepszy. Gra obrywała od wszystkich, co też bez wątpienia wpłynęło na dużo gorszy wynik bardzo przeciętnego filmu. **Kosztował on 90 milionów dolarów, ale zysku już nie przyniósł – wpływy zamknęły się w kwocie 65 milionów**. Zaraz po premierze Angelina Jolie oznajmiła, że nie zamierza więcej wcielać się w rolę Lary, mimo to jednak do 2004 roku jeszcze w Paramount Pictures trwały przygotowania do kręcenia kolejnego sequela. Dopiero wyniki oglądalności i bardzo chłodne reakcje fanów sprawiły, że film oficjalnie nie jest już w planach. **Znaczące było też to, że studio za porażkę „Kolebki życia" winiło nie siebie, a Eidosa, który wypuszczeniem słabej gry zniechęcił fanów do odwiedzenia kin**.

Dziś ojcowie Lary jednak nie wykluczają jej powrotu na duże ekrany. – W dużej mierze zależy to od samej Angeliny Jolie, która aktualnie zajęta jest innymi sprawami – mówi Ian Livingstone. Wydaje się jednak, że same pieniądze mogą być za małym bodźcem dla pani Pitt, która już wcześniej dawała wyraźne sygnały, że nie chce zostać zaszufladkowana jako alter ego komputerowej postaci.

Na grach i filmach żywot Lary się nie kończy. O bohaterce powstały już komiksy, książki, nie wspominając już o całej masie drobiazgów promocyjnych. Croftówna wystąpiła również w wielu reklamach, często bardzo sympatycznych. **Zdobyliśmy zresztą pozwolenie na opublikowanie ich na płycie dołączonej do CDA** – szczerze polecam zwłaszcza reklamy napoju Luzocade (zwanego Laracade'em) – są wykonane z pomysłem i w bardzo dowcipny sposób.

Akt 8: Zakończenie

Lara żyje i nic nie wskazuje na to, by coś w tej kwestii miało się w najbliższym czasie zmienić. Mimo wzlotów i upadków wciąż jest najbardziej rozpoznawalną bohaterką gier, dla jednych symbolem seksu, dla innych emancypacji. Budzi emocje, czasem nawet skrajne. Na pewno nie można jej odmówić klasy i negować zasług, jakie ma dla całego komputerowego świata.

Laro, żyj nam jak najdłużej i nie zważaj na jakiekolwiek złośliwości. Również płynące z tych łamów...

Lara pojawia się nie tylko na okładkach czasopism czy w reklamach. Można ją było zobaczyć również na największym ekranie świata – jego rozmiar wynosił 45 na 15 metrów. Wyświetlane na nim były spoty z panną Croft jeżdżącą na motorze czy strzelającą do publiczności. Zobaczyć to było można podczas ogromnej trasy koncertowej U2 w latach 1997-1998 promującej album „Pop".

Kobieta zmienną jest

Czasy, gdy Lara paradowała po śniegu w krótkich spodenkach, już dawno minęły. Co więcej, dzięki coraz bardziej ulepszanym programom właściwie każdy może ubrać bohaterkę tak, jak mu się podoba. Poniżej prezentujemy różne ubrania – część przygotowana przez twórców, część przez fanów. Trudno poznać, które są które...

Jak powstają artworki?

Wbrew pozorom, stare techniki rysowania nie odeszły w niepamięć po pojawieniu się Photoshopa czy innego Corela. Każda profesjonalna grafika powstaje na początku na papierze...

Pierwsza posiadłość Lary była wzorowana na... Derby Studios, siedzibie Core Design! Zazdrościmy miejsca pracy!

Plotka głosi, że wielki biust Lary wziął się stąd, że grafikowi omsknął się palec przy rysowaniu postaci – i tak już zostało. To oczywiście nieprawda, zaś zabawna historyjka wzięła się stąd, że Toby Gard w wywiadzie udzielonemu pewnemu brytyjskiemu magazynowi zażartował: – *To było poślizgnięcie się myszy. Chciałem je powiększyć o 50%, a wtedy – ups! – 150%! Kurczę.*

Jeśli byłeś fanem Prodigy, już wiesz, kogo winić za opóźnienia albumu „The Fat of the Land". Powodem był Tomb Raider 2. Cały zespół, zamiast chodzić na nagrania do studia, przesiadywał dniami i nocami nad PlayStation...

To nie koniec problemów, które sprawiła Lara. Bramkarz Liverpoolu, David James, tłumaczył „Timesowi" dzień po nieudanym meczu, że grał, jak grał, gdyż wcześniejszą noc spędził przy konsoli z włączonym Tomb Raiderem.

Zdolność bilokacji

Bilokacja to zdolność pojawiania się w dwóch oddalonych od siebie miejscach jednocześnie. Umiejętność tę mieli ponoć m.in. święci chrześcijańscy i hinduistyczni przywódcy duchowi. No i Lara – tyle że w jej przypadku nie ma mowy o jakimś zjawisku paranormalnym, po prostu celowi temu służą body dublerki, czyli wynajmowane przez Eidosa modelki, których celem jest pojawianie się w różnych krajach i uczestniczenie w wielkich imprezach. A także uśmiechanie się i przytulanie do obleśnych, spoconych dziennikarzy, którzy koniecznie chcą mieć z nimi fotkę. Nie jest łatwo: poniżej przedstawiamy dziewczyny, które oficjalnie były kiedyś ubrane w charakterystyczny larowy strój. Po lewej: w wersji bardziej prywatnej, po prawej: w pełnym rynsztunku.

Toby Gard – to właśnie jemu zawdzięczamy postać Lary Croft.

Szybka ewolucja

Angel of Darkness — Legend

KONKURS!

Wybierz, która z body dublerek najbardziej pasowała do roli Lary i wygraj:
- 50 plakatów z Karimą
- 50 Tomb Raider: Angel of Darkness
- 30 Tomb Raider: Legend
- 10 TR: Anniversary (po premierze)
- 5 zegarków

\+ nagrody niespodzianki!

Aby wziąć udział w konkursie, na początku odpowiedz na pytanie:

Jak początkowo miała się nazywać Lara Croft?
A. Jennifer Peloponez
B. Laura Cruz

Następnie wybierz modelkę, która najbardziej ci się podoba i wyślij SMS pod numer 7164. W treści wpisz: CA.LC.X.Y, gdzie X to odpowiedź na pytanie (A lub B), a Y to numer obok nazwiska modelki. Macie czas do 14.05.2007 r.

Sponsorem nagród jest firma Cenega.

O co kobiet się nie pyta...

Z wiekiem Lary są dwa zasadnicze kłopoty. Po pierwsze, autorzy nie przewidzieli, że ich bohaterka będzie popularna przez tak długi czas i popełnili zasadniczy błąd: podali datę jej urodzenia. W pierwszej części panna Croft miała 29 lat – wiek całkiem miły i apetyczny, nawet dla młodszych graczy. Jednak trudno teraz wytłumaczyć nowym młodocianym wielbicielom, że ich bożyszcze – choć wciąż wygląda jak ziszczenie wszelkich męskich marzeń – ma już tak naprawdę prawie czterdziestkę na karku... Może powinna reklamować kremy na zmarszczki i środki przeciw cellulitowi?

Druga wątpliwość związana z liczbą lat nasuwa się w związku z tym, że TR: Anniversary jest zapowiadane jako gra na dziesięciolecie serii. Przyjrzyjmy się faktom: pierwszy Tomb Raider był gotowy w listopadzie 1996 roku, TR:A zapowiadany jest na drugą połowę 2007 roku. Im dłużej patrzę, tym bardziej mi się wydaje, że mija już 11 lat. To jednak ma małe znaczenie – wszak czym jest ten jeden rok różnicy dla czterdziestolatki... |CDA|

Ave!

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Jak co miesiąc porcja śmiechu. Czyli rozmaite (oby zabawne) teksty wyszperane w Internecie. Mamy nadzieję, że będziecie się przy nich dobrze bawić.

Cza[d/t]owe dialogi

Pobrane z bash.org.pl
Ortografia, styl, interpunkcja bez zmian.

<crrille> policja ma swój nr gg, w wawce, 100997
<crrille>];]
<migo_> lol
<migo_> ciekawe co powiedzą jak zagadasz: „cze, poklikash?"

<unknown> jak będzie po angielsku 'Jezus Chrystus na śmierć skazany'?
<kitty> 'Jesus Christ Prison Break'?

<Pabou> Jutro pierwszy dzień wiosny!
<RedDragon> nie pójdziemy do szkoły z powodu zasp

<mlodyamator> a pokazalibyście zdjęcia swojej panny koledze? oczywiście nago.
<Gandalf> Zdjęcia może i bym pokazał, tylko dlaczego akurat miałbym być w tym momencie nago?

<kaz> wiesz co mam wreszcie aktora z reklamy z którym się mogę utożsamiać :)
<mati> taa? a który to?
<kaz> to dziecko co go się mama pyta co robił w szkole a on mówi, że nic :]

Rozmowa via mail w sprawie zakupu kimona do karate (allegro):

<Zozo> Witam! Zauważyłem, że na Pańskich aukcjach są różne rodzaje kimon do sztuki Karate Kiokushin-Kai. Czym się różni kimono Standard od Sensei? Z góry dziękuję i pozdrawiam! Paweł Ż...
<Sprzedawca> Sensei ma +3 do szybkości i +2 do siły. Pozdrawiam.

<maciek> Oryginalny cytat z angielskiej książki do nauki języka polskiego: *„W języku polskim występuje głoska 'sz' a innym razem jako 'ś'.* Ale tylko Polak jest w stanie widzieć różnicę pomiędzy nimi."

Od redakcji: i to mówi naród, który na kilka różnych sposobów wymawia tę samą literę "a"... :)

<halohalohalo> Czy macie dziewczynę i jak się poznaliście?
<artrak> ja nie mam--- > żona nie pozwala

<Iza 90> Mogę do ciebie przyjść wieczorem, się wykąpać?
<Schreck> Nie bardzo. Karpia pływa w wannie.
<Iza 90> Jaki karp?? :/
<Schreck> No Wielkanoc się zbliża, nie?
<Iza 90> Ale karpia się na gwiazdkę je :D
<Schreck> No to w wannie #%$^% zając biega. Odwal się!

<FurrySheep> Ogólnie wszystkie zwierzęta oprócz ludzi i orek zabijają tylko z pewnych potrzeb, a tylko ludzie i orki zabijają oprócz potrzeby dla czystej zabawy
<OdyN-Chill> Orki nie istnieją, za dużo gier fantasy używasz.

<ja> Słuchaj u mnie na pierwszych zajęciach z Grafiki komputerowej prowadzący wspomnę poligraf pytał się dlaczego wybraliśmy grafikę i czym się zajmujemy?
<Ann> no i co?
<ja> no i taki koleś ode mnie z grupy na pytanie czym się zajmuje powiedział „ulotki".N a to poligraf „to świetnie robi pan ulotki a w jakiej firmie jeśli można wiedzieć?" Na to ten koleś „nie robię – rozdaję!"

<QbA> Sławek powiedział, że przyjdzie w nocy i wszystkie NFS'y mi zabierze i spali!! buuuuuuu
<Piotrek> Chwila

<Piotrek> powoli człowieku
<Piotrek> kto to jest sławek w ogóle??
<QbA> mój instruktor na prawo jazdy...

<matias> Widząc sytuacje w naszym państwie aż mi się paszport w kieszeni otwiera.

<grzyb> no to wiosna u nas w nareszcie zawitała ...
<orzel> nienawidzę wiosny...
<grzyb> dlaczego?
<orzel> słońce mi w monitor świeci

<ph33r> może to jej urok, może to photoshop

<blonsk> 31-letni ekolog z Częstochowy został ranny w wyniku upadku z drzewa w obozie Greenpeace w dolinie Rospudy koło Augustowa (podlaskie). Spadł z wysokości kilku metrów.
<gottie> widocznie dojrzał

Gadki Jaya Leno

Słyszeliście o tym? Facet z Atlanty wynalazł maszynkę, która rzuca zimne piwo z lodówki wprost na kanapę, na której siedzi. Jak koszmarnie leniwi jesteśmy my, amerykańscy mężczyźni? Nie chce się już nam nawet krzyknąć „kochanie, przynieś mi piwo z lodówki!".

* * *

Prezydent Bush wrócił z objazdu krajów Ameryki Łacińskiej. Powiedział, że przedtem myślał, że to USA ma duży problem z nielegalnymi imigrantami, a tymczasem w Ameryce Łacińskiej aż się roi od Latynosów.

* * *

Naukowcy grenlandzcy dokumentują, że z powodu globalnego ocieplenia genitalia niedźwiedzi polarnych zmniejszają się. Badanie to musi być chyba najgorszą pracą na świecie.

* * *

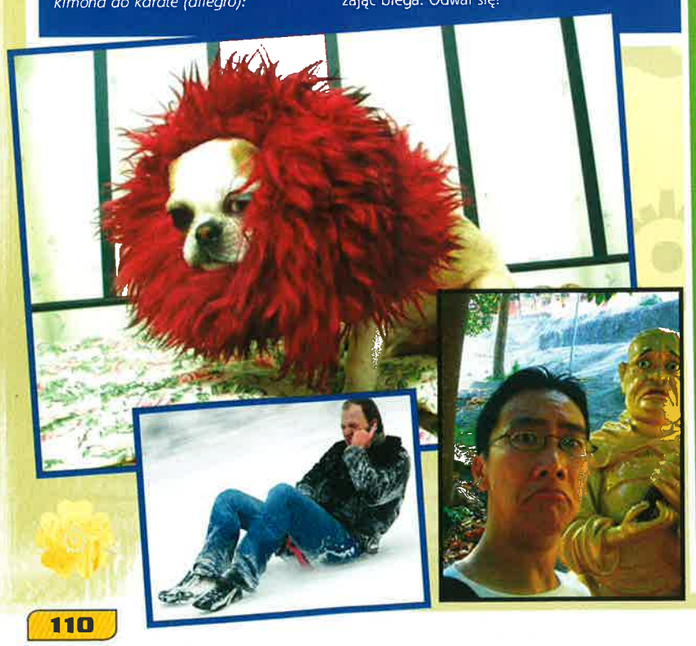
Linie lotnicze oficjalnie ogłosiły, że na pokład nie wolno wnosić żelu do włosów, szamponów i zestawów do makijażu. Co się dzieje – czy transwestyci nas atakują? Nie można też wnosić kremu do golenia. Kiedy ostatnim razem widzieliście taliba z kremem do golenia w ręku?

* * *

Aktorka Kirstie Alley zrzuciła 75 funtów nadwagi. Wiecie, co to oznacza? Naukowcy przestaną ją uważać za planetę.

* * *

Według najnowszych badań wasz telefon komórkowy ma na sobie więcej bakterii niż deska klozetowa. Powiem tylko tyle: jeśli rzeczywiście tak jest, znaczy to tylko, że niewłaściwie używacie funkcji wibracji.

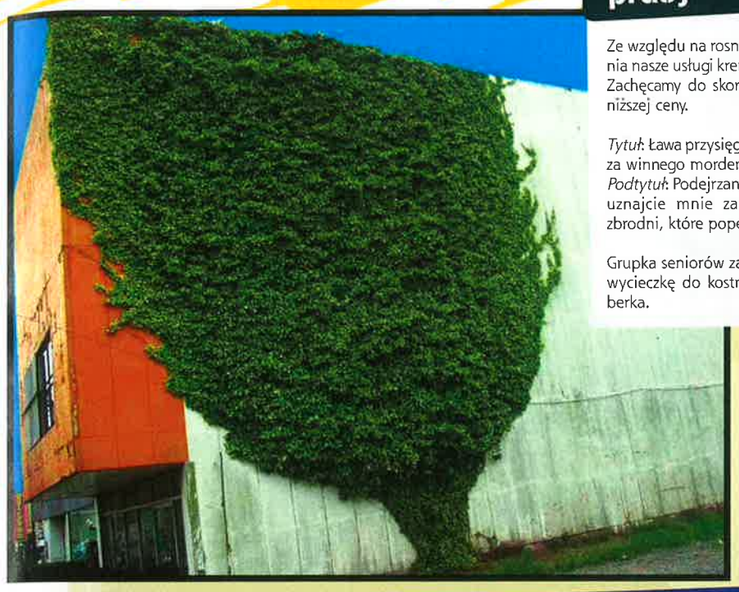


Z amerykańskiej prasy

Ze względu na rosnące koszty od stycznia nasze usługi kremacyjne podrożeją. Zachęcamy do skorzystania z obecnej, niższej ceny.

Tytuł: Ława przysięgłych uznaje Spatesa za winnego morderstwa.
Podtytuł: Podejrzany apelował: „Proszę, uznajcie mnie za niewinnego tych zbrodni, które popełniłem".

Grupka seniorów zamierza się udać na wycieczkę do kostnicy i wpaść na żeberka.



Co dziwnego zrobiłeś/-aś przez sen?

Kiedyś wyskoczyłem przez sen z tekstem: *„Myśl, myśl, myśl, to się musi dać, spróbuj u tego małego"*.

***

Mieszkam z dwoma kolegami w jednym pokoju w akademiku i jeden twierdzi, że w nocy rozmawiam z trzecim przez sen. Szkoda tylko, że nie rozmawiamy o tym samym.

***

Kiedyś siedziałam sobie z mamą w pokoju. Matula przysypiała, a ja oglądałam telewizję. Nagle otworzyła oczy i takim słodkim, rozmarzonym głosem powiedziała:
– Ale tu cicho i spokojnie w tym parku.
Na co ja:
– Mamo, ale jesteś w domu, we własnym łóżku!!!
A ona wtedy:
– A tam, pierd*lisz!

***

Mój brat spał na tylnym siedzeniu mojego samochodu. Po osiągnięciu celu podróży obudziłam go i mówię „wysiadka". Brat powstał, pożegnał się, otworzył drzwi i wysiadł, po czym... okrążył auto, otworzył sobie drzwi z drugiej strony, ułożył się i ponownie smacznie zachrapał.

***

Oprócz tego, że gadam jakieś głupoty przez sen (np. „Aaa, zabierzcie tego czarnego kota na trzech kołach"), raczej nie lunatykuję, ale pewnego razu na kolonii wstałem w nocy z łóżka i zacząłem krzyczeć *„Dawaj tu gałę, dawaj ją k#%^&!"*. Koledzy posłuchali się i podrzucili mi but, który ja z kolei kopnąłem w krzesło i anemicznie jęknąłem *„Jeee!"* i wróciłem pod pierzynkę.

***

Gadałem przez sen. Najlepiej podczas choroby: *„koszyk, koszyk! Zabierz tę strzelbę"* – beznamiętnym głosem.

***

Gadam przez sen, mój mężczyzna ma czasem nieźły ubaw. Jednak pewnej nocy mina mu zrzedła. Ja już smacznie spałam, on dopiero się kładł do łóżka. Cichutko, co by mnie nie zbudzić, układa się obok. A ja jakby nigdy nic w głębokim śnie zapytałam:
– A gdzie reszta?

***

Któregoś razu w nocy obudził mnie niepokój, coś jak strach, że dzieje się coś niedobrego, ten niepokój wyrwał mnie ze snu. Dochodząc do siebie zacząłem uruchamiać poszczególne zmysły. Najpierw węch i doszedł do mnie dziwny zapach, coś jak pożar lub płonąca instalacja. Mocno duszący, zapierający dech. Podniosłem się na łóżku i zacząłem wypatrywać płomienia, przecierając oczy i dochodząc do siebie. Po chwili okazało się, że wszystko jest OK. Puściłem po prostu okropnie śmierdzącego bąka, który wyrwał mnie ze snu. Co jadłem – nie pamiętam.

***

A moja specjalność to błyskawiczne zasypianie. Zdarzyło mi się „odpaść" w połowie zdania podczas prowadzonej późno rozmowy, co zabawniejsze, obudziłem się ok. kwadrans później i zdanie dokończyłem.

***

Rankiem wstaję do pracy, a moja żona pyta *„co się działo temu pacjentowi, co dzwonił w nocy"*. Tu mnie zastopowało – *„jakiemu pacjentowi!!!?"*. Żona twierdziła, że w nocy zadzwonił pacjent, któremu długo i zawile tłumaczyłem, jakie leki ma wziąć. Rzut oka na komórkę (połączenia odebrane) – faktycznie po północy odebrana rozmowa. Rany boskie, co ja mu nagadałem, nic nie pamiętam!!! Czy w sennym widzie nie pomyliłem dawek leków lub co gorsza – nie dałem złych!!!! Z waleniem serca i duszą na ramieniu dzwonię natychmiast do pacjenta i choć nie pamiętałem nic z nocnej rozmowy z zatroskaniem i dyplomatycznie (w końcu nic nie wiem) dopytuję się o zdrowie delikwenta. Uff... tym razem moja senna świadomość dobrze zaordynowała, ale od tamtej pory nie trzymam telefonu na stoliku nocnym.

***

Raz obudziłam się w kuchni, okazało się, że biegałam po niej i szukałam mojego kuzyna.

***

Rano po urodzinach u sąsiadów budzi mnie luba i patrząc mi jak nigdy prosto w oczy mówi:
– Pamiętasz, co wczoraj zrobiłeś?
– Nie.
– Naprawdę nie pamiętasz?
– No nie. (Zastanawiam się, co u licha mogłem zrobić – wszak pamiętam, że grzecznie wróciliśmy razem, ząbki umyłem i potulnie położyłem się spać i zbudziła mnie dopiero ona.)
– No to słuchaj. Zerwałeś się w środku nocy i idziesz do kuchni. Pytam cię, czy się dobrze czujesz, ale w odpowiedzi usłyszałam jedynie niewyraźne *„mmm nnm m!"*. Próbujesz zapalić światło, ale kiepsko ci to idzie – ostatecznie kończy się lądowaniem włącznika światła na podłodze. Później otwierasz szafkę, wyciągasz kosz na śmieci, siadasz i się odlewasz. Potem wstawiasz kosz do szafki i wracasz spać. I wszystko z zamkniętymi oczami!

***

Kolega (który swoją drogą lubi „opowiadać" przez sen) będąc młodzieniaszkiem w spokojny, ciepły, niedzielny poranek zerwał się z głębokiego snu, sprintem podbiegł do mebli i zakrzyczał wniebogłosy: *„JEZU! Babciu, naleśniki ci lecą!"*. Mówił, że mu serce strasznie biło ze strachu o te naleśniki.

***

Kiedyś, dawno temu byłem pod namiotem ze starszym rodzeństwem. Zmęczony wrażeniami przydusiłem sobie komarka, natomiast rodzeństwo w najlepsze prowadziło „Nocne Polaków Rozmowy". W pewnym momencie podniosłem się z materaca i skubiąc śpiwór spytałem: *„czołg, gdzie mój czołg?"*. I padłem nieprzytomny.

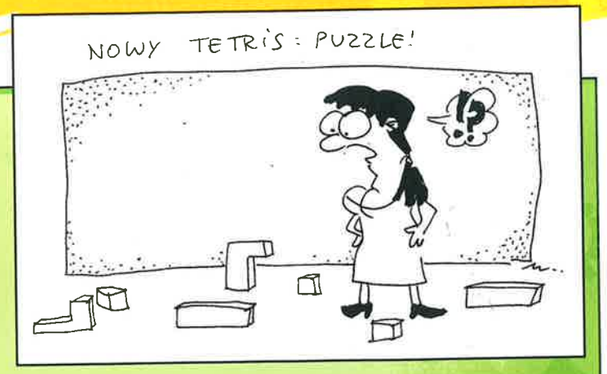
***

W ostatnim semestrze początek zajęć miałem o 7.30, toteż wstawać musiałem o barbarzyńskiej porze. Przez pół roku organizm sam, bez udziału świadomości, wstawał, mył się, jadł śniadanie. Świadomość natomiast budziła się dopiero na przystanku autobusowym. Owego feralnego poranka organizm dostarczył mnie na przystanek, a świadomość powoli podjęła współpracę. Zerkam na zegarek, „kurczę, autobus się spóźnia" myślę i zerkam dookoła. „Albo przyjechał wcześniej", myślę, bo ludzi na przystanku ani widu. Nic to. Stoję i czekam. W pewnym momencie mózg odpalił proces odpowiedzialny za czas i doznałem wstrząsu: DZIŚ JEST NIEDZIELA, ŚRODEK LIPCA!!!

Dzieciaki :)

Miałem wtedy ze 3, może 4 lata. Jako bardzo grzeczne dziecko o wszystko się pytałem i robiłem, co mi powiedziano. Wieczór, siedzimy przed TV. Mama do mnie:
– Mateusz. Idź się umyć.
– Ale co mam umyć?
– A umyj sobie mały palec u lewej nogi!
Poszedłem do łazienki. Jako że mnie dosyć długo nie było, mama poszła na kontrolę. Zobaczyła mnie, jak trzymałem z wielkim trudem nogę na umywalce i palcem namaczam palec u nogi, tak by tylko on był mokry. Kurczę! Już 15 lat minęło, a ta dalej mi to wypomina i to jeszcze przy znajomych.

Moja siostra w wieku 3 lat poszła z moją mamą do kościoła. Jako że małe dziecko, zaciekawiły ją potwornie stacje drogi krzyżowej. Zaczęła przyglądać się płaskorzeźbie, na której Jezus jest przybity do krzyża. Po chwili się pyta:
– Mamo... a dlaczego Pan Jezus krwawi z boku?
– Bo mu zły człowiek przebił włócznią.
A siora z oburzeniem:
– A który to? Proboszcz czy katecheta?
Podobno nawet mohery nie wytrzymały i zaczęły się śmiać, nie mówiąc nic o mamie, która z kościoła musiała wyjść w trybie ekspresowym.



4-latek poszukiwał mamy, której się zgubił, w czym pomagaliśmy mu my – policjanci. Chłopiec zdecydował się nawet na powierzenie nam swojego towarzysza podróży, znalezionego po drodze kijka, mówiąc przy tym:
– Psy lubią kije.

Znajoma opowiadała, jak będąc dzieckiem dostała do sprawdzenia kupony totka. Została poinformowana, że jak będzie „szóstka", ma krzyczeć.

W pewnym momencie rozległ się krzyk. Pół rodziny zamarło. Ojciec dostał palpitacji serca. Chwilę później okazało się, że na kuponie nie ma wygranej i trafiona jest tylko jedna liczba – 6.

Mam kuzynkę, kiedyś była nieznośnym bachorem. Strasznie nie lubiła, jak mama przychodziła po nią do przedszkola. Kiedy dowiedziała się, że niektóre dzieci mogą same wracać do domu, pod warunkiem że rodzice dostarczą do dyrekcji specjalne pismo, sama postanowiła zająć się sprawą. Dnia następnego ciotkę wezwano w trybie pilnym do przedszkola. Przedszkolanka daje jej do ręki jakąś kartkę. A na kartce: *„Pozwalam uprzejmie puszczać się sama".*

Netowe komentarze

Pijany obciął sobie genitalia – stracił je na zawsze. Dla niego to tragedia, ale dla innych niekoniecznie ...

– Ciekaw jestem, jaką ksywę będzie miał we wsi?
– Jak to jaką – Jajcarz.
– Bezjajeczny.
– Szybki język.
– Anioł – taki chłop bez sensu.
– Genitaliusz.
– Jądruś.
– W Rosji miałby: „Bezjajcew", a w Stanach „Dżądżerbrak".
– Fidel Kastrot.
– Samujaj.
– Dżony Dwadzieścia Palców.
– Oscipek.
– Justin Timberlake.
– Pituś.
– Steve Bezjąder.
– Jeździec bez głowy.
– Van der Jonderback.
– Jądrzej.

* * *

Wpisujcie najgłupsze głupoty, jakie kiedyś zrobiliście!
– Zagłosowałem na PiS.
– Bój się Boga!
– Zagłosowałem na PO. Serio!
– Bój się Rydzyka!
– Ożeniłem się, zamiast zostać księdzem!
– Nasrałem na wycieraczkę dziewczynie, aby się przed nią popisać.
– Za młodu coś tam jak zawsze konstruowałem z kolegą i był mi potrzebny kabel. Uciąłem jakiś, który wisiał na latarni. Okazało się, że pozbawiłem komisariat policji telefonu.
– Urodziłem się w Polsce.
– Wyjedź więc do Chin.

* * *

– Chuda czy gruba? Mam 1555 cm wzrostu i ważę 38 kg, jestem za gruba czy za chuda?
– Jesteś zdecydowanie za wysoka. Piętnaście i pół metra ponad? Przestań rosnąć!
– Nie, to oznacza, że jest masztem na flagę przy belwederze.
– Nieprawda!!! Ja mam 156 i ważę 36 kg, byłam u lekarza i wszystko ze mną w porządku!
– Czyt. lekarz stwierdził zgon.
– Nio, jak masz tyle wzrostu, to nie powinnaś schudnąć, tylko się skrócić.
– NBA czy coś w tym stylu?
– Jesteś wieżowcem?
– O, moja mamuniu kochana!!! Półtora kilometra wzrostu i tylko 38 kg. Z tą wagą coś nie gra.
– Kolejna. Jedna głupsza od drugiej. 1555 cm to nie 1,555 km.
– Jeśli masz 155 wzrostu i ważysz 38 kilo, powinnaś zgrubnąć i to szybko. Moja krewniaczka ma 155 i 45 kilo, wygląda w sam raz, a jakie rzesze chłopaków za nią.
– Tak, tak. Zgrubnąć i zemaleć.
– Kurdę, a ja myślałem, że jak mam 186, to jestem niezły.
– Naprawdę nie masz większych problemów?
– Wiesz, wydaje mi się, że 1555 cm wzrostu i waga 38 kg to poważny problem. Pewnie nigdzie nie możesz znaleźć ubrań w odpowiednim rozmiarze.

One i oni

Moją kobietę zmogła choroba, mnie również. No to leżymy w łóżku, dwie zdychające półtusze. Obiad zjedzony, piguły łyknięte – wegetacja. Ona wstaje, rozgląda się i rzecze:
– Może zjemy coś dobrego?
Myślę sobie – słodycze mamy? Chipsy jakieś mniamuśne? A może mam ją schrupać? Ona idzie do stolika, bierze coś, odwraca się z czymś w dłoniach i z lubieżnym uśmiechem proponuje:
– Może „Ibuprom Zatoki"?

* * *

Moje Słońce uraczyło mnie ostatnio (po namiętnym pocałunku) takim komplementem:
– Ale usta to ci chyba sam Michał Anioł dłutem haratał...
I jak tu takiego nie lubić...

* * *

Dzień Kobiet. Znajomy zakupił garść tulipanów i rozdaje niewiastom z naszej grupy na wykładzie. Ucieszony, że wszystkie zachwycone – aż doszedł do ostatniej. Wyciąga rękę i wręczając kwiatka dziarsko składa życzenia. Niewiasta z pogardą popatrzyła i zgasiła biednego kolegę:
– Spie**alaj z tym kwiatkiem! Masz mnie szanować codziennie!

* * *

Byłam chora, miałam straszną grypę. A on nie dzwoni, nie pyta, jak się czuje. Wkurzyłam się i po chyba z dniach dzwonię do niego, dlaczego się nie odzywa i nie pyta nawet, jak się czuje. A mój kochany mówi:
– Po co mam pytać, jak się czujesz, skoro wiem, jak się czuje człowiek chory na grypę.

* * *

Tekst mego eks: powinnaś czasem ugotować obiad mojej mamie, tak jak moja była panna – ona była idealna.

* * *

On ze zdziwieniem (od dłuższego czasu patrząc podejrzliwie na moje pośladki):
– Masz na sobie stringi?
Ja: No. A co w tym takiego dziwnego?
On: Nie wiedziałem, że takie duże rozmiary robią.

* * *

Wysiadam z windy, a on się obraził, bo nie chciałam go pocałować, więc został w tej windzie, drzwi się zamknęły, on nacisnął piętro wyżej i pojechał, po czym zjechał z powrotem i stwierdził:
– Patrz, jak wysiadłaś, winda podskoczyła piętro wyżej.

Z czego śmieją się Rosjanie?

Inspektor drogówki zatrzymuje samochód. Uchyla się szyba. Gliniarz mówi:
– Przejechał pan na czerwonym świetle...
Kierowca nic nie mówi, tylko wysuwa banknot pięciusetrublowy.
– Zbyt szybko... – dodaje gliniarz
Kolejne 500 rubli.
– W stanie po spożyciu... – uzupełnia milicjant
Doszło 100 baksów.
– Kradzionym samochodem... – chytrzy smerf.
Forsa znika, pojawia się lufa pistoletu.
– Jak już mówiłem, w stanie po spożyciu... – poprawia się gliniarz.

* * *

– Kochanie, kupiłeś mi prezent na Dzień Kobiet?
– Oczywiście.
– Spodoba mi się?
– Jeśli nie, to mi go oddasz. Cały czas marzyłem o takiej wędce.

* * *

Kiedy w warsztacie zapłacisz potrójną stawkę za naprawę samochodu? Np. jeśli powiesz:
– Zostawię samochód, żona wieczorem zabierze.
– Można u was płacić kartą?
– Macie taki tłumik, tylko zielony?

Z kolei zapłacicie 1/3 stawki, jeśli powiecie mechanikowi:
– Szef powiedział, że głową za ten samochód odpowiadasz!
– U nas w skarbówce jest taki zwyczaj...
– Krew? Gdzie?! A, to – to gościa, który we mnie wjechał.
– Kierunkowskaz nie działa? A, to jeszcze od czasu pierwszej czeczeńskiej, odłamek kable przeciął.

* * *

– Hej, co jutro robisz, stary?
– Jadę z synem za miasto, kupiłem latawiec – będziemy puszczać w powietrze takiego ogromnego smoka! A ty?
– No, w sumie prawie to samo – odprowadzam teściową na lotnisko.

* * *

Chirurg do pacjenta:
– Jest pan przesądny?
– Nie, dlaczego pan pyta?
– Bo od jutra będzie pan wstawał tylko lewą nogą.

Trochę polityki?

Od redakcji: nie wiemy, czy to dobry pomysł, by wpuszczać politykę na łamy NL. Napiszcie, co o tym sądzicie, bo od was zależy, czy ten kącik będzie kontynuowany.

Zawarto kompromis w sprawie PZPN. PiS nie będzie uzdrawiać polskiej piłki, a FIFA nie będzie uzdrawiać polskiej polityki.

Młody działacz IPN dokonał sensacyjnego odkrycia - nie wszyscy Polacy współpracowali z SB. „A może za słabo szukam?" - zastanowił się po chwili.

Coraz więcej osób znanych z radia czy telewizji musi składać oświadczenia lustracyjne. *„Żadnego oświadczenia nie złożę!"* – odgraża się dawny czołowy działacz podziemia, Krecik.

Podobno jeden z hipermarketów budowlanych oskarżono o wspieranie terroryzmu. Sprzedawana w promocji szlifierka kątowa przebija pancerz Rosomaka.

W ramach rewanżu za działania Polskiej Akcji Humanitarnej mieszkańcy Afganistanu organizują akcję „Buty dla Polaków". *„To straszna hańba dla wojownika uganiać się za bosym przeciwnikiem"* – wypowiada się lokalny przywódca talibów.

Mamy wreszcie szerszy dostęp do zawodów prawniczych. Na pierwszy ogień poszli sędziowie i prokuratorzy – dostępni odtąd 24h na dobę.

Wygląda na to, że koalicyjny rząd znalazł rozwiązanie problemu przepełnionych więzień. Otóż, część skazanych zamiast w więzieniu upychana będzie na różnych posadach.

W trybie dziwnym zmieniono prezesa TVP. Od czasu występu Kai Paschalskiej w Opolu nie byłem aż tak dumny z niepłacenia abonamentu RTV.

Rozpoczął się Wielki Post. W kulturze chrześcijańskiej jest to okres refleksji nad marnością życia doczesnego. Z tej właśnie okazji ZUS przygotował prognozę naszych przyszłych emerytur.

Polski astronom odkrył nową czarną dziurę. Odkrycia dokonał na podstawie wyliczeń kapitału początkowego w ZUS-ie.

Policja sprawdza powiązania ekologów. Ustalono, że większość tych w dolinie Rospudy jest powiązanych z drzewami.

SPIS RZECZY

CeBIT 2007
Największa europejska impreza „sprzętowa" już za nami. Obszerna fotorelacja w stylu gastronomiczno-osobistym, przygotowana przez naszego niezmordowanego Maćka, zaczyna się już tu, na s. 114.

Testy sprzętu
Mamy gryzonie, słuchawki douszne (i nie tylko) oraz bardzo zgrabny monitor BenQ. Sprzęt maglujemy od s. 120.

Hasta la Vista
Allor oglądał „Terminatora 2"? Nie... Allor od daty premiery testował system Windows Vista, a swoimi doświadczeniami dzieli się na s. 126.

Konfigurator
Jakie konfiguracje są w tym miesiącu najbardziej ekonomiczne? Sprawdź sam na s. 132.

PayPal – kumpel od aukcji
Pokazujemy, jak bezpiecznie płacić za internetowe aukcje. Wademekum otwiera się na s. 134.

Nie daj się nabrać
...na oferty sklepów internetowych. Jeśli chcesz kupić komputer przez Sieć, koniecznie przeczytaj tekst na s. 136.

Filmik z CeBIT-u 2007 na naszej płycie DVD w dziale Bonus.

Dzięki breloczkom można szybko i łatwo sprawdzić poziom alkoholu we krwi oraz jak świeży mamy oddech.

W dniach 15-21 marca 2007 odbyły się w Hannoverze największe targi branży teleinformatycznej – CeBIT 2007. W halach można było znaleźć 6153 wystawców z 77 krajów z całego świata. Co ważne, w tym roku znalazły się wśród nich 32 polskie stoiska. Według organizatorów, targi odwiedziło niemal 480 000 osób, co jest sporym wzrostem w stosunku do poprzedniego roku (o około 10%).

Niestety w tym roku przełomowych nowinek było jak na lekarstwo. Kilka ciekawostek się jednak znalazło, jak np. sterowany impulsami elektroencefalograficznymi komputer. Dzięki specjalnej „czapce" (bo starych, olbrzymich hełmów to już na szczęście nie przypomina) można było myślami kontrolować postać w uruchomionych na nim grach, w tym Unreal Tournament – wystarczyło np. pomyśleć „w lewo" i komputer reagował bez dotykania klawiatury. Tyle że najpierw trzeba było skalibrować urządzenie... Ponadto Sharp pokazał monitor o rozdzielczości 4000 x 2000 punktów. Zaprezentowano pamięci DDR3 (Corsair), zasilacze wewnętrzne o mocy ponad 1000 W i zewnętrzne 2000 W, dyski twarde Solid State (wykorzystujące pamięć flash) o pojemnościach do 128 GB i monitory z kontrastem do 2000:1.

Na kolejnych stronach możecie się zapoznać z ciekawostkami, jakie udało mi się wyłowić na targach. Co ważniejsze, w części testowej mamy okazję zaprezentować sprzęt, jaki przywieźliśmy bezpośrednio z targów – myszkę 3D dla graczy oraz radiator Cooler Mastera, który zaciekawił niejednego zwiedzającego. W gąszczu znalazłem też stoisko z detektorem brzydkiego zapachu z ust. Ba, udało mi się go nawet od sympatycznej pani kupić – ze sporą zniżką otrzymaną po chuchnięciu, bo okazało się, że dioda zapaliła się przy polu KISS, oznaczającym świeży oddech. ;) Dodatkowo prezentujemy fotki budek z jedzeniem, które robiło furorę wśród miejscowych oraz Azjatów – inne nacje stołowały się raczej w rozsianych po terenie targów knajpkach. Ale tanio w nich nie było – hot dog za 3,20, a przesuszony kawałek pizzy za 3,50 euro to spory wydatek...

Widok na jedną z mniejszych hal.

Taki hot dog to wydatek 3,20 euro!

Nasi tu byli...

Oto fotki z polskich stoisk. Wśród wystawców był między innymi Comarch zajmujący się produkcją systemów zarządzania firmami. Przyciągał klientów i gapiów występami ślicznych i utalentowanych trojaczków płci żeńskiej – grających i śpiewających. Media-Tech miał stoisko dość mocno odróżniające się kolorystycznie od pobliskich konstrukcji, więc łatwo było tam trafić – prócz zobaczenia garści nowych akcesoriów (myszki, klawiatury, tunery, plecaki, czytniki i inne) można było porozmawiać w ojczystej mowie nie tylko z pracownikami, ale także hostessami, zagryźć krówką lub kabanosikiem zawiniętym w ser żółty, a także kanapką ze smarowidłem babuni – lepsze to niż zwiędłe hot dogi. Mode-Com przedstawił nowe obudowy, myszki i klawiatury, ale najciekawszy wydał mi się moduł MediaBAY zastępujący w komputerze standardowy system Media Center – co ciekawe, był w pełni kompatybilny z produktem Microsoftu.

Muzyczno-wokalne trojaczki Comarchu.

MediaBAY to propozycja firmy Mode-Com. Obsługa prosta, szybka i równie intuicyjna jak w przypadku Media Center.

Lans autora relacji. Modelki to oczywiście Polki. Karty graficzne i płyty główne miały niezłą oprawę.

Easy Touch zaprezentował tani zestaw do nawigacji satelitarnej oraz ciekawe połączenie radioodtwarzacza samochodowego z systemem głośnomówiącym, łączącym się z komórkami poprzez Bluetooth. Realitynet – polski producent systemów chłodzenia cieczą – zaprezentował na stoisku jednego z niemieckich dystrybutorów własne produkty, bloki wodne Frost2Slim, Frost3Duo oraz Frost2Gpu. Jeden z takich systemów został wykorzystany przy budowie robota NOS, który wzbudzał nie lada zainteresowanie przy stoisku firmy Wilk, polskiego producenta pamięci wszelakich. Na naszej płytce znajdziecie (zapewne) filmik pokazujący genezę jego powstania oraz to, jak prezentował się na zjazdach overdockerów w Polsce oraz na targach w Hannoverze.

Blok wodny Realitynet na niemieckim stoisku.

Polski robot NOS robił furorę wśród zwiedzających.

Firma MMV pojawiła się na targach na stoisku z logo Pentagramu, gdzie prócz nowych systemów chłodzących, w tym podobnego do opisywanego kilka numerów temu Titan Amanda (radiator z modułem Peltiera), prezentowano moduły GPS oraz nowy tablet. Na stoisku HIS (producent kart graficznych z procesorami ATI) można było nie tylko porozmawiać po polsku, ale także zagrać w polskie gry – Call of Juarez i Xpand Rally. Byli też inni (pełna lista w tabelce), lecz niestety nie wszystkich udało nam się przepytać z racji braku czasu i jedynie jednoosobowej „ekipy", a wierzcie mi, stoiska rozsiane były niemal we wszystkich halach. Kilometry zrobione na piechotę podczas CeBIT-u dawały mi się we znaki jeszcze długo po powrocie do kraju.

Stoisko zagraniczne, a przy klawiaturze polski przedstawiciel. Na ekranach także polskie gry.

MultiMedia Vision przedstawiła kilka nowych produktów.

Media-Tech nie zasypia gruszek w popiele. Nowe akcesoria to niemal dwie pełne gabloty na sporym stoisku. Kabanosy i krówki przyciągały przechodniów równie skutecznie co sprzęt.

LISTA POLSKICH FIRM WYSTAWIAJĄCYCH SIĘ NA TARGACH:

AdRem Software – Kraków
BURY – Mielec
Comarch – Kraków
DGT – Straszyn
Easy-Touch European Distributor – Katowice
EDBAK – Strzyżewice
eLeader Smartphone Solutions – Lublin
E-MARSON – Chocianów
ENAN PHUP – Bielawa
ESM Logistics – Katowice
EURO-OPT – Biała Podlaska
Hedy Europe – Warszawa
IMAGIS – Warszawa
JAMICON – Katowice
LESTAR – Michałowice
Małopolska Agency – Kraków
Maxcom – Tychy
Media-Tech Polska – Halinów
MODE COM – Warszawa
Pentagram Europe – Warszawa
Perfekt – Szczecin
Platinet – Kraków
Posnet Polska – Warszawa
PROSCAN – Warszawa
RASTER – Kielce
SOX – Marki
TAHOE – Wrocław
TeleMobile Electronics – Gdynia
TelForceOne – Wrocław
Wilk Elektronik – Łaziska Górne
ZPAS – Wolibórz

Dotykowy ekran i świetne animacje – przyszłość jednorękich bandytów.

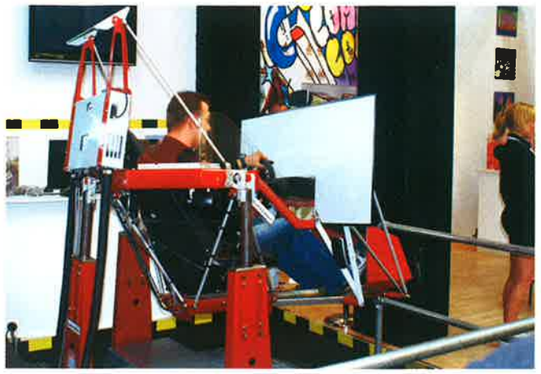
Sporo gadżetów do konsol (najwięcej do Wii). O PC też nie zapominano.

Commodore – marka legenda – skupia się na produkcji komputerów dla graczy w dość charakterystycznych obudowach z niezapomnianym logo na „burcie".

Granie, gracze i akcesoria...

Nie zabrakło na targach CeBIT także wielu akcentów związanych z rozrywką. Prócz wszelkiej maści kontrolerów gier, zarówno do konsol, jak i pecetów, można było znaleźć wiele stanowisk, na których każdy mógł dorwać kontroler i oddać się wirtualnej rozrywce. Oczywiście jedna z hal przeznaczona była głównie dla maniaków wszelkich gier – odbywały się tu także pojedynki najlepszych europejskich teamów oraz zawody dla niezrzeszonych, a wszystko pod szyldem World Cyber Games. Nasi rodacy z Team Pentagram G-Shock zajęli w konkursie ESL Extreme Masters pierwsze miejsce w Counter-Strike'u i zgarnęli 40 000 euro, a w lidze Samsung European Championship zdobyli wicemistrzostwo Europy i ich wygrana powiększyła się o dodatkowe 6000 euro. Krzysztof „TFCchris" Sojka zdobył pierwsze miejsce w grze Need for Speed Carbon na tych samych Samsung European Championship i otrzymał nagrodę 4000 euro. Mamusie i tatusiowie – granie czasem popłaca...

Kontrolery rodem z automatów? To jest to! Chcę taki jeden albo dwa – znów poczuję się jak młodzieniaszek z garścią żetonów w kieszeni.



Symulator robił niezłe wrażenie. Już po kilku minutach można było się przyzwyczaić i skupić na jeździe. Wrażenia nie do opisania.

Ten miły „skośny" pan miał opanowane wszystkie kombosy i wymiatał tak, że tłumy zgromadzonych gapiów wiwatowały.

Na wielu stanowiskach można było stać godzinami i grać w nowe pozycje. W tle logo AMD – kiedy R600?!

Klawiatura pokryta korkiem – niezwykle przyjemna w dotyku. Od stukania w nią nie bolą palce.

Na stoisku Intela można się było poczuć jak Kubica i pościgać z innymi uczestnikami – najlepsi mieli okazję wygrać cenne nagrody!

Guitar Hero – trzeba było widzieć, jak orientalne hostessy wymiatały na tych gitarkach – zakasowały niejednego spośród odwiedzających stoisko.

Jeśli pad z chłodzeniem już wam nie wystarcza, czas na „tuningowane" cacka z Chin.

Chłodząca myszka – dla maniaków długich rozgrywek. Nie wiemy, jak z prezycją sterowania.

Coraz więcej firm prezentuje moduły zastępujące klawiaturę.

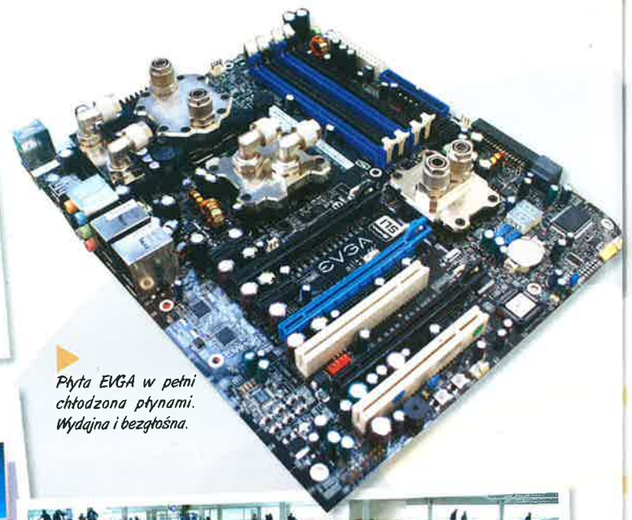
Zestaw Geniusa prezentuje się nader interesująco. Dodatkowo dość dobrze leży pod dłonią. Ściągamy do testów.

System sterowania postaciami w grze za pomocą fal mózgowych robit furorę. Wkrótce napiszemy o nim więcej na naszych łamach.

Na głowie hostessy znajduje się opaska, do której przymocowano elektrody wychwytujące fale mózgowe.

Te pamięci podkręcano naprawdę ekstremalnie!

Gemin II – system chłodzenia Cooler Mastera. Testujemy już w tym numerze!



Płyta EVGA w pełni chłodzona płynami. Wydajna i bezgłośna.

Obudowa wielkości lodówki – w środku potężny serwer – wielka moc!

6 monitorów obsługiwanych przez jeden komputer na stoisku HIS-a.

Szybsi i wściekleisi, gdyż w środku zamontowano komputer CarPC.

Potężne systemy chłodzenia i płyty pozwalające na ekstremalny overclocking.

Obudowy, zasilacze, plecaki, gadżety i wszelkie inne ciekawostki

CeBIT to nie tylko płytki główne, karty graficzne, technologie z kosmosu i interesy. Jest tu także miejsce na różnego rodzaju gadżety związane z szeroko pojętą elektroniką użytkową. Są ozdoby do komórek, fikuśne obudowy do komputerów, zasilacze o ogromnych mocach, zaawansowane systemy chłodzenia, głośniki, odtwarzacze – po prostu wszelkie dobro choćby luźno z elektroniką związane. Na szczęście odskocznią od tego były śliczne hostessy (jak się okazało, spora ich część – ta ładniejsza – to Polki, które przyjechały z kraju lub są studentkami w Hannoverze), maskotki przechadzające się po chodnikach w halach, koncerty (w tym wspomniane wcześniej trojaczki), świetny zespół reggae, kilku DJ-ów. Byli też tancerze, akrobaci, mim, kilku innych cudaków – akurat by choć na parę chwil odpocząć od wszechobecnego (przynajmniej w chipach, bo hostessy były naturalne) silikonu... ■ **Maciej Lewczuk**

Przenośne odtwarzacze DVD/DivX z wbudowanymi tunerami DVB-T pojawiły się w wielu odmianach.

Wielbiciele Star Wars także mogli odnaleźć coś dla siebie. R2D2 sterowany... Sokołem Millenium!

Głośniki komputerowe ze wzmacniaczem lampowym. Zapewniano, że nie będą drogie.

Prototypowy zestaw chłodzący z rdzeniem węglowym ma ponoć niewiarygodną wydajność – waży, bagatela, 2 kg!

Przykład moddingu. Wnętrze pojemnika zalane olejem transformatorowym, który nie przewodzi prądu.

SANDIO 3D GAME O'

>>> Dzięki trzem grzybkom myszka umożliwia sprawne poruszanie się w przestrzeni 3D bez dotykania klawiatury.

>>> Przywieziona prosto z CeBIT-u!

REWOLUCJA DLA... MUTANTÓW?

Sandio 3D Game O'

Cena: około 80 $ + VAT | Dystrybutor: Sandio | store.sandiotech.com

MYSZKA jaka jest, każdy wie. Dwa przyciski główne i rolka to standard, do którego czasem dochodzi druga rolka (lub możliwość wychylenia na boki tej pierwszej), parę klawiszy i ergonomiczny (czytaj: udziwniony) kształt. Oczywiście nie mniej ważna jest jakość sensora, sposób połączenia z komputerem czy bonusy opracowane z myślą o graczach (makra, zmiana czułości), ale na tym właściwie eksperymenty się do tej pory kończyły. Aż tu nagle pojawiło się Sandio.

Już na pierwszy rzut oka widać, że to coś innego. I wcale nie chodzi o napisy reklamowe (bo 3D Laser czy 6DOF nie każdemu muszą coś mówić), ale sam wygląd. Z tyłu bowiem myszka ma coś w rodzaju daszka, a do tego – poza dwoma przyciskami głównymi, dwoma bocznymi i pokrętłem – wyposażono ją również w trzy grzybki. I to właśnie one odpowiadają za rewolucję, którą jest w tym przypadku **możliwość swobodnego poruszania się w przestrzeni 3D za pomocą tylko jednej ręki**. Obroty i przesunięcia wymagają jednoczesnego naciśnięcia dwóch grzybków w sposób na tyle intuicyjny (np. dwa boczne naciśnięte w jednym kierunku to ruch, a w kierunku przeciwnym – obrót), że kombinacje te można sobie przyswoić w parę sekund. W dodatku dołączone oprogramowanie pozwala zmienić znaczenie grzybków, dzięki czemu nawet w zwykłych programach i grach zyskujemy dostęp do 12 programowalnych klawiszy. Super?

Niekoniecznie. Problem w tym, że **sprawne posługiwanie się myszką wymaga bardzo dużej zręczności**, inaczej o pewnym korzystaniu z grzybków nie ma mowy. W dodatku trudno uznać kształt myszki za ergonomiczny. Główne klawisze są zbyt krótkie, przez co ich naciskanie będzie sprawiało problemy nawet osobom z niezbyt długimi paluchami; jeszcze większy kłopot sprawia zaś pokrętło, którego użycie wymaga bardzo mocnego wygięcia palca. I to już przy korzystaniu z myszki jak z każdego normalnego gryzonia. Bo gdy ułożymy dłoń tak, by móc korzystać z grzybków, problem staje się jeszcze większy. Dłoń w ogóle nie leży już na myszce, dotykamy ją tylko opuszkami palców. Dobrze chociaż, że nadgarstek możemy położyć na tym daszku, bo inaczej nie byłoby nawet jak nią poruszać...

Konkrety:

Liczba przycisków: 4
Liczba grzybków: 3
Liczba przycisków programowalnych: 12 (grzybki)
Rolki: 1
Długość kabla: 2000 cm
Rodzaj sensora: laser (do 2000 dpi)

Alternatywa

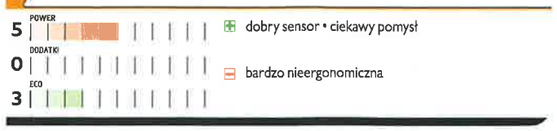
Dexin ML-107AAG
Cena: 299,00 zł
www.dexin.com.tw

Myszka droższa, ale z lepszym sensorem (3200 dpi). Ma podobnie rozwiązane sterowanie w 3D, ale nieco inny kształt. Czy lepszy? Postaramy się jak najszybciej dowiedzieć.

Ale i to szybko okazuje się pomysłem niezbyt szczęśliwym. Oparcie dłoni na daszku utrudnia bowiem przesuwanie myszki, co kończy się albo bólem ręki (jeśli opieramy dłoń na tyle delikatnie, by nie przeszkadzało to w poruszaniu myszką), albo bardzo małą dokładnością (bo precyzyjne przesuwanie mocno dociążonej myszki wcale proste nie jest). Na szczęście daszek można odczepić. I jest to pomysł bardzo dobry – o ile nie zechcemy korzystać ze wszystkich grzybków (jeśli położymy palce na nich, myszkę możemy przesuwać w zasadzie tylko nadgarstkiem opartym na daszku – bo palcami naciskamy przecież grzybki). Nawet jeśli całkowicie z nich zrezygnujemy, to jej kształt też idealny nie jest. Choć i tak jest to jeden z większych gryzoni, jakie przyszło nam testować.

W tym miejscu można by test zakończyć, odradzając Sandio wszystkim potencjalnym kupcom. Ale... nadal jest to jednak prototyp, przygotowany w dodatku na rynki azjatyckie, co tłumaczy problemy natury ergonomicznej. Bo **sam pomysł z trzema grzybkami jest całkiem niezły** (choć wymaga dłuższego treningu, a w grach sprawdza się i tak średnio – choć jest to ponoć całkiem wygodne w projektowaniu 3D, ale... to już nie nasza działka), podobnie jak jakość sensora. **Gdyby tylko poprawić kształt**, by ręka nie odmawiała posłuszeństwa już po paru minutach treningu, kto wie... może jeszcze wyjdzie z tego coś godnego uwagi nie tylko w kategorii „ciekawostka". ■ ALLOR

Sandio 3D Game O'



⊞ dobry sensor • ciekawy pomysł

⊟ bardzo nieergonomiczna

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

OCZ EQUALIZER LASER GAMING MOUSE DESKTOP, OCZ EQUALIZER LASER GAMING MOUSE MOBILE

>>> Znajdź trzy szczegóły...

>>> ...którymi różnią się te dwa gryzonie.

NIE WIELKOŚĆ SIĘ LICZY, ALE TECHNIKA

OCZ Equalizer Laser Gaming Mouse Desktop & Mobile

OCZ Equalizer Laser Gaming Mouse Desktop | Cena: około 169,90 zł | Producent: OCZ Technology | www.ocz.com.pl
OCZ Equalizer Laser Gaming Mouse Mobile | Cena: około 169,90 zł | Producent: OCZ Technology | www.ocz.com.pl

FIRMA OCZ kojarzy się przede wszystkim z bardzo dobrymi modułami pamięci. Najwyraźniej postanowiła zmienić nieco image, bo jej najnowsza propozycja to dwie laserowe przewodowe myszki dla graczy różniące się między sobą...

Patrząc na zdjęcia, trudno w zasadzie stwierdzić, czym. Pomocna jest na szczęście nazwa, a konkretnie jej ostatni człon. Dekstop kontra Mobile – od razu nasuwa myśl, że skoro nie widać różnicy, muszą być to te same myszki, tyle że różniące się wielkością. I tak też jest w istocie.

Na pierwszy ogień poszła wersja Desktop. Wrażenia po wyjęciu z pudełka są bardzo przyjemne. Czarno-niebieska obudowa wygląda, jakby była z malowanego na niebiesko aluminium, dobre wrażenie robi również długi i cienki kabel USB. Wielkość gryzonia odpowiada średniej, a choć dla mnie mogłaby być nieco większa (ale mam łapy powyżej średniej), nie było problemu z przesiadką, zaś gryzoń leżał w dłoni całkiem wygodnie. Nic złego nie można również napisać o czterech z pięciu przycisków. Niestety jeden z dwóch umieszczonych z boku za bardzo wysunięto do przodu i dość trudno trafić w niego kciukiem bez odrywania dłoni. Miłe jest natomiast to, że przycisk odpowiadający standardowo za potrójny strzał ma powierzchnię przypominającą tarkę, dzięki czemu nie ma mowy o jego przypadkowym naciśnięciu. Przycisk ten jest zresztą jedną z większych zalet Equalizera, choć... ale o konkurencji napiszę dopiero po uporaniu się z wersją Mobile.

Jest ona niemal idealną kopią Desktopu – cały pomysł z jej wyglądem sprowadza się do zmniejszenia o jakieś 25% wymiarów. Wnętrzności, długość kabla, kolory, a także układ i działanie przycisków pozostały bez zmian. Niestety, w wyniku zmniejszenia dużo mniej wygodne w użyciu są boczne przyciski. Z resztą nie ma na szczęście problemów, choć taki zmniejszony gryzoń, mimo że wygląda intrygująco, jest mniej przyjemny przy dłuższej pracy czy zabawie. I to nie tylko dla facetów, bo specjalnie przeprowadziłem test na płci pięknej. Małe wymiary wyglądały bardzo dziewczęco, ale w praktyce dziewczę też wolało wersję większą, zwłaszcza że technika jest w obu przypadkach taka sama. I całkiem niezła.

Konkrety:

Liczba przycisków: 6 + rolka
Liczba przycisków programowalnych: 4
Długość kabla: 180 cm
Rodzaj sensora: laser (do 2500 dpi)

Konkrety:

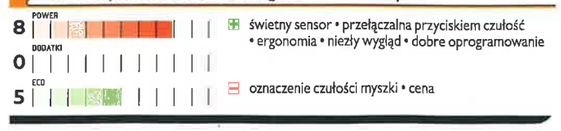
Liczba przycisków: 6 + rolka
Liczba przycisków programowalnych: 4
Długość kabla: 180 cm
Rodzaj sensora: laser (do 2500 dpi)

Nawet bez instalowania sterowników można bez uruchamiania panelu zmieniać czułość myszki w zakresie od 600 do 2500 dpi (w sumie 8 trybów), przy czym wybrane ustawienie sygnalizuje kolor lub dodatkowo mruganie diod podświetlających rolkę. Nie są one zbyt jasne, choć niestety wyłączają się całkowicie tylko przy najmniej czułym działaniu.

Po zainstalowaniu sterowników można dodatkowo zmienić czułość na osiach X i Y, a także przypisać 4 przyciskom (wyjątki to lewy oraz zmiany czułości) inne znaczenie, z makrami włącznie. Sensor potrafi przetwarzać 7080 obrazów na sekundę, co w praktyce oznacza jedno – **oba modele działają bardzo sprawnie**. Nie są wprawdzie tak szybkie jak np. Razer (czas reakcji to około 8 ms, a w DeathAdder 1 ms), ale w praktyce nie ma to dla nie-zawodowców znaczenia.

Pierwsze wejście OCZ na rynek myszek dla graczy należy więc ocenić od strony technicznej całkiem pozytywnie. **Problem tylko z ceną**. Bo niemal dokładnie takie same gryzonie jak wersja Desktop sprzedaje A4tech (X-750) za... połowę ceny, której żąda OCZ. A płacić aż tyle za sam znaczek? ■ ALLOR

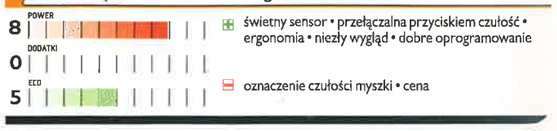
OCZ Equalizer Laser Gaming Mouse Desktop



⊞ świetny sensor • przełączalna przyciskiem czułość • ergonomia • niezły wygląd • dobre oprogramowanie

⊟ oznaczenie czułości myszki • cena

OCZ Equalizer Laser Gaming Mouse Mobile



⊞ świetny sensor • przełączalna przyciskiem czułość • ergonomia • niezły wygląd • dobre oprogramowanie

⊟ oznaczenie czułości myszki • cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CREATIVE ZEN AURVANA, EP-630, LOGNETMEDIA WALKABOUT CYBERPUNK PLUG, APOLLO AH-31

>>> Całkiem imponująca (jak na zestaw słuchawkowy) liczba dodatków.

CREATIVE ZEN AURVANA, EP-630,
LOGNETMEDIA WALKABOUT CYBERPUNK PLUG, APOLLO AH-31

Dźwięk podawany dousznie

>>> Do obecności w uszach tych „zatyczek" trzeba autentycznie przywyknąć.

Creative ZEN Aurvana Cena: 249 zł | Producent: Creative | www.creative.com
Creative EP-630 Cena: 87 zł | Producent: Creative | www.creative.com
Lognetmedia WalkAbout Cyberpunk Plug Cena: 29 zł | Producent: Lognetmedia | www.lognetmedia.com.pl
Apollo AH-31 Cena: 20 zł | Producent: Apollo | www.apollo.eu

ZAŁÓŻMY taką hipotetyczną sytuację: kupiłeś sobie na aukcji internetowej fajny odtwarzacz MP4. Duży wyświetlacz, bebechy Samsunga (czyli całkiem niezłe), wbudowany akumulator, giga pamięci itp. – a wszystko to za niewiele więcej niż 100 złotych! Nic tylko brać i się radować!

Taki sprzęt rzeczywiście czasem można dostać, co więcej, jego jakość wcale znacząco nie odstaje od tego, co można kupić za wielokrotnie większe kwoty. Możesz być jednak niemal pewny, że choć sam odtwarzacz spełni twoje oczekiwania, nie będziesz w stanie wykorzystać jego możliwości bez kupienia do niego odpowiednich słuchawek. Te dołączane do najtańszych odtwarzaczy nadają się głównie do tego, by biczować się nimi po plecach – jeśli ktoś ma takie upodobania.

W takiej sytuacji decyzja może być tylko jedna: czas na zakup dobrych słuchawek. Jako że do przenośnych odtwarzaczy szczególnie praktyczne (głównie ze względu na poręczność i gabaryty) nadają się modele douszne, na nich się w tym artykule skoncentrujemy. A konkretnie na czterech modelach: każdy z nieco innej bajki.

Pierwsza opowieść dotyczy tylko najbogatszych dzieci, które za siedem gór i tyleż lasów podróżują raczej odrzutowcami niż pociągiem. **Creative ZEN Aurvana**, bo o tej konstrukcji mowa, to urządzenie ze wszech miar snobistyczne i bez wątpienia **najlepsze z całego zestawienia**. Od pierwszego zajrzenia do pudełka czujesz się jak posiadacz prawdziwie ekskluzywnego sprzętu, którego projektanci pomyśleli o wszystkim. No, prawie. Mamy tu wymienne, o trzech różnych wielkościach gumki (i sporo zapasowych), pudełko do transportowania, „patyczek" do czyszczenia oraz... przejściówkę na złącza stosowane w samolotach (wygląda ono trochę jak zwykła europejska wtyczka stosowana w kontaktach). Szczególnie ten ostatni gadżet świadczy o tym, że słuchawki przeznaczone są szczególnie dla ludzi, którzy na tyle często latają przez Atlantyk, że jakość dźwięku oferowana przez linie lotnicze im doskwiera. Burżuje! (Nie to, bym im nie zazdrościł...)

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Creative ZEN Aurvana
Typ przetwornika: Balanced Armature
Pasmo przenoszenia: 20 Hz–20 kHz
Impedancja: 42 ohmów
Stosunek sygnału do szumu: 115 dB
Przewód z miedzi beztlenowej
Pozłacany mini jack

W kontekście tego wszystkiego aż głupio pisać o jakości dźwięku, którą oferuje Aurvana. Jak nietrudno się domyślić, jest on bez zarzutu – odpowiednio głęboki, przenoszone są bez problemu tak basy, jak i soprany. Jedyny zarzut do słuchawek (poza ich ceną, naturalnie) to wrażenie, **że masz całkiem zatkane uszy – mniej więcej tak, jakby ci się do nich nalała woda**. Oczywiście to celowy zabieg (dużo mniej dźwięków dochodzi wówczas z otoczenia), ale początkowo, zanim się przyzwyczaisz, może powodować uczucie lekkiego dyskomfortu.

Creative ZEN Aurvana

POWER 8 | DODATKI 7 | ECO 3

➕ jakość dźwięku • wiele ekskluzywnych dodatków
➖ wrażenie „zatkanych uszu" • cena

Creative EP-630

POWER 7 | DODATKI 3 | ECO 5

➕ jakość dźwięku • wymienne gumki
➖ wciąż wysoka cena • również „zatkane uszy"

>>> Są tańsze niż Aurvana, ale wcale tego nie słychać.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Creative EP-630
Głośniczki: 8 mm przetworniki z magnesem neodymowym
Pasmo przenoszenia: 6 Hz–23 kHz
Impedancja: 16 ohmów
Czułość: 106 dB
Wtyczka: złocony mini jack
Waga: 9 g

No, wystarczy – czas przejść do bajki dla nieco mniej zamożnych dzieci. Kolejna propozycja Creative'a to **EP-630**, młodszy brat Aurvany. Zamiast w eleganckie czarne pudełko słuchawki te zapakowane są w zwykły blister, mają śladową instrukcję i niewiele dodatków – tylko zapasowe gumki, również o różnych wielkościach. Na szczęście cena jest adekwatna do wydania – ale już **wykonanie wcale nie sprawia, że posiadacz EP-630 jest skazany na słabszą jakość**. Może meloman poczułby między tymi urządzeniami znaczącą różnicę, jednak większość ludzi nie musi się o to obawiać. Tym bardziej że słuchawki douszne nie służą do tego, by delektować się za ich pomocą dźwiękiem w zamkniętym pomieszczeniu – od tego są zestawy głośnikowe lub słuchawki z pałąkami, przykrywające małżowiny. Do odseparowania się od dźwięków ulicy EP-630 nadadzą się tak samo jak Aurvana. Po co więc przepłacać?

A jeśli ktoś ma do tego podejście antykorporacyjne i nie lubi dawać zarabiać gigantom, na pewno ucieszy się, że bardzo dobrą jakość oferuje także sprzęt stosunkowo mało znanej firmy Lognetmedia. Jej propozycja to **WalkAbout** – białe (szkoda – osobiście wolę bardziej neutralny i pasujący-do-wszystkiego czarny) słuchawki, zapakowane w blister bez żadnych dodatków – nawet zapasowych gumek. To oczywiście wada, ale sprzęt i tak broni się całkiem nieźle. **Oferuje bardzo czysty dźwięk, nieodstający od konstrukcji Creative'a**, a jego cena bardzo zachęca do zakupu. To zresztą jedyny model, który naprawdę warto dokupić do odtwarzacza za 100 złotych. 30 złotych za taką jakość to zdecydowanie dobry wybór.

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Lognetmedia WalkAbout Cyberpunk Plug
Średnica głośnika: 10 mm
Typ magnesu: neodymowy
Cewka: CCAW
Membrana: mylarowa kopułka
System izolujący: pasywny, antyszumowy
System akustyczny: otwarty
Pasmo przenoszenia: 20-20 KHz
Impedancja: 16 ohmów +/– 15% przy 1 KHz
Moc maksymalna: 5 mw

>>> Za 20 zł nie oczekujcie cudów...

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Apollo AH-31
Zakres częstotliwości: 100-15 000 Hz
Impedancja: 32 ohmy
Maksymalna moc wejściowa: 100 mw
Czułość: 103 dB +/– 4

Ostatnia bajka przeznaczona jest już raczej tylko dla kopciuszków – **słuchawki Apollo są naprawdę tanie**. Jeśli mogę zarymować: tanie wręcz podejrzanie. 20 złotych to kwota niezwykle niska, za którą – wydawałoby się – nie sposób zrobić niczego dobrego, co mogłoby konkurować z propozycjami kilkakrotnie droższymi. Słusznie by się wydawało.

Apollo AH-31 to sprzęt najtańszy, ale i zdecydowanie najgorszy. Metaliczny pogłos, który dodawany jest do tych słuchawek „gratis", sprawia, że wrażenia słuchowe są już poniżej mojego progu tolerancji. **Nie polecam ich ludziom, którzy cenią sobie choćby odrobinę jakość dźwięku**, a ze słuchawek korzystać będą w miejscach niezbyt głośnych. Jeśli ktoś pracuje przy szlifierce albo w tartaku i chce sobie uprzyjemnić rżnięcie drewna, drobne niuanse dźwiękowe pewnie mu nie zepsują odczuć estetycznych. Cała reszta jednak niech rozejrzy się za czymś lepszym. ■ MQC

Lognetmedia WalkAbout Cyberpunk Plug

POWER 7 | DODATKI 0 | ECO 8

➕ dobra jakość dźwięku • cena
➖ brak wymiennych gumek

Apollo AH-31

POWER 3 | DODATKI 0 | ECO 4

➕ cena
➖ tragiczna jakość dźwięku • krótki przewód – „obroża"

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

LOGNETMEDIA AERO 5.1, COOLER MASTER GEMINII

ZESTAW NA GŁOWIE

LognetMedia Aero 5.1

Cena: 249 zł | Producent: LognetMedia | www.lognetmedia.pl

DOBRE nauszne słuchawki to prawdziwy skarb – zwłaszcza wtedy, gdy chcesz grać/delektować się muzyką czy jakimikolwiek innymi dźwiękami, a nie możesz sobie pozwolić na włączenie głośników z odpowiednio ustawioną mocą. **Dzięki Aero 5.1 teoretycznie nie powinieneś stracić zupełnie niczego z wrażeń, jakich dostarcza komplet sześciu głośników**. Wszystkie je możesz założyć na głowę.

I rzeczywiście – tak to działa. Po prostu po tym, jak założysz duże i stosunkowo ciężkie słuchawki, przy małżowinach będziesz miał kilka głośników, które mają dać wrażenie dźwięku przestrzennego. Nie licz jednak na to, że nie odczujesz żadnej różnicy w stosunku do prawdziwego, odpowiednio rozstawionego zestawu 5.1 markowej firmy. Nie chodzi tylko o to, że pałąk słuchawek dość mocno ściska czaszkę (ale – co istotne dla części graczy – nie wbija w mózg okularów), **ale w chwili, gdy na ekranie dużo się dzieje, dźwięk z poszczególnych kanałów trochę się zlewa.**

Cena Aero 5.1 jest stosunkowo wysoka, ale na szczęście od razu po wyjęciu sprzętu z pudełka wiesz, za co zapłaciłeś. Tak słuchawki, jak i dołączone okablowanie można wsadzić do niebrzydkich worków, zaś liczba dodatków może nie przyprawia o zawrót głowy, ale na pewno jest wystarczająca. W zestawie jest przejściówka na dużego jacka (w sam raz do wieży), na RCA oraz długachny (5-metrowy!) przedłużacz!

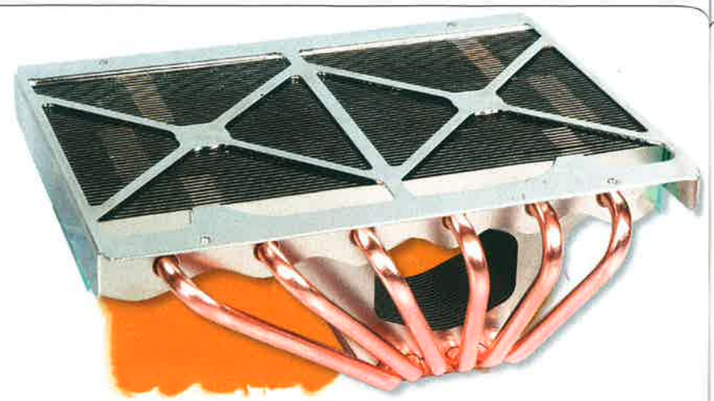
Do jakości dźwięku nie mam większych zastrzeżeń – słuchawki radzą sobie bardzo dobrze tak z głębokimi basami, jak i dźwiękami wściekle wysokimi. Polecam je jednak tylko w przypadku, gdy lubisz oglądać filmy na DVD lub dużo grasz w tytuły, które obsługują 5.1 i nie możesz używać głośników. W przeciwnym razie słuchawki tańsze o ponad połowę wystarczą ci w zupełności. ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Głośniki: 5
Wymiary mikrofonu: 6 x 5 mm
Czułość mikrofonu: 62±2 db
Kabel: 1,8 m
Pilot: na kablu, regulacja wszystkich kanałów, włącznik mikrofonu
Dodatkowo: 5-metrowy przedłużacz, konwertery do DVD, kart 5.1, amplitunerów kina domowego, worki do przenoszenia słuchawek i okablowania
Waga: 400 g

>>> To nie golarka – tak wygląda zestaw głośników w każdej muszli słuchawek.



POZORNIE TO KAWAŁ ŻELASTWA...

Cooler Master GeminII

Cena: 140 zł | Producent: Cooler Master | www.coolermaster-europe.com

COOLER Master GeminII to na pierwszy rzut oka spory kawał metalu. Może budzić przerażenie u niejednego potencjalnego nabywcy – co się może stać z płytą główną po jego zamontowaniu?

Otóż, nic strasznego. Ten dużych rozmiarów radiator wykonano z sześciu miedzianych ciepłowodów oraz aluminiowych żeberek. Blok przylegający do procesora składa się z miedzi – do niego dolutowano ciepłowody. Po zainstalowaniu radiator przysłania nawet moduły pamięci – **pokrywa niemal 2/5 płyty głównej!** Całość waży **847 gramów**, lecz po zamontowaniu nie wygina nadmiernie laminatu. Mimo wszystko nie radziłbym mocno wstrząsać komputerem podczas transportu...

Producent dołącza do radiatora wentylatory jako opcję, ponieważ dziś to klient powinien decydować, czy wyda mniej, kupując średnio wydajne i głośne wiatraczki, czy więcej i nabędzie konstrukcje w miarę ciche lub też świecące kolorowym światłem.

Całość montuje się na procesorze dość łatwo – system specjalnych śrubek i nakrętek – do tego gumowe elementy antywibracyjne mają zmniejszyć drgania płyty i hałas całości. Szyny, do których mocuje się 12-centymetrowe wentylatory, także są proste w użyciu.

Nasze testy przeprowadziliśmy na standardowej platformie (dane w ramce) i zastosowaliśmy jeden wolnoobrotowy wentylator Papst 4412F/2GL. W trybie spoczynku procesor miał temperaturę 38 stopni Celsjusza, a przy pełnym obciążeniu po 20 minutach rozgrzał się maksymalnie do 49 stopni. Jednym słowem, **radiator jest ciekawą i w miarę wydajną konstrukcją.** ■ **Mike-L**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Materiał: podstawa i ciepłowody z miedzi, radiator z aluminium
Obsługiwane podstawki: AM2/754/939/940/LGA775
Wymiary: 175 x 124,6 x 81,5 mm
Waga (bez wentylatorów): 847 g
Dodatkowe: możliwość montażu 1 lub 2 wentylatorów 12 cm

>>> Montaż dodatkowych wentylatorów jest bardzo prosty dzięki takim szynom.

LognetMedia Aero 5.1

POWER 7 | DODATKI 7 | ECO 5

- ⊕ dobra jakość dźwięku • 5.1 jest naprawdę słyszalne
- ⊖ stosunkowo wysoka cena

Cooler Master GeminII

POWER 7 | DODATKI 5 | ECO 6

- ⊕ niezła wydajność • możliwość montażu dwóch wentylatorów • szybki i łatwy montaż
- ⊖ gabaryty – przesłania prawie połowę płyty głównej • waży też sporo • kłopotliwy dostęp do podzespołów takich jak pamięci

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

BENQ FP241VW

>>> Do tego monitora podepniesz nie tylko peceta, ale i konsolę, odtwarzacz DVD oraz całą masę innego sprzętu.

MONITOR DLA GRACZA (BOGATEGO)...

BenQ FP241VW

Cena: około 3900 zł | Dystrybutor: BenQ | www.benq.pl

PROFESJONALNI gracze mówią, że najlepiej gra im się na monitorach CRT, czyli kineskopowych. Sporo z nich jednak coraz częściej sięga po wyższej klasy monitory LCD. Zatem warto przyjrzeć się jednemu z nich, by zobaczyć, czy skórka warta jest wyprawki.

BenQ FP241VW to **24-calowy monitor panoramiczny**. Dzięki wielu wejściom sygnału, w tym analogowemu i cyfrowemu (D-Sub i DVI), komponentowemu, S-Video oraz HDMI do wyświetlacza **można podłączyć kilka różnych urządzeń**. Można się nie tylko przełączać pomiędzy nimi, ale także **użyć opcji PIP – obraz w obrazie**, dzięki której na małym polu wyświetlają się dane z innego wejścia.

Duża powierzchnia robocza, wspomniane 24 cale, pozwala na wyświetlenie obrazu w rozdzielczości **1920 x 1200**. Aby w grze ruszyć obraz przy takiej rozdzielczości, trzeba mieć dobrą kartę graficzną – ale wydając **niemal 4000 zł** na monitor użytkownik nie będzie zapewne oszczędzał na podsystemie graficznym...

Firma BenQ wyposażyła swoje cacko w kilka użytecznych technologii, dzięki którym możliwe jest lepsze dopasowanie wyświetlanego obrazu do potrzeb użytkowników. O PIP już wspomniałem, o wielu wejściach także. Teraz nadszedł czas na jakość wyświetlania. Gdy pracujemy w standardowych aplikacjach biurowych czy przeglądamy Internet, wystarczy podstawowy tryb Standard. Jeśli jednak chcemy pooglądać film, doradzam przełączyć monitor w tryb Movie – podbijany jest kontrast i kolory. Photos pozwala na oglądanie zdjęć w trybie podobnym jak Movie, lecz nie podbija aż tak mocno barw. **Action Game i Racing Game to tryby przeznaczone specjalnie dla graczy**. Elektronika dba o podbicie barw i kontrastu, ale dodatkowo niejako umieszcza pomiędzy poszczególnymi klatkami obrazu jeden całkowicie czarny ekran, co pozwala na dużo lepsze postrzeganie szczegółów i pozbycie się występującego nawet w znikomym zakresie efektu smużenia.

Dodatkowo **monitor ma wbudowany rozgałęźnik USB (hub) oraz wejście słuchawkowe**. Całości dopełnia... półeczka, na której można ustawić, co się tylko chce – z napojami bym uważał, ale puchary, maskotki, kamerki, głośniki i co nam tylko do głowy przyjdzie – jak najbardziej. Poza tym jest demontowalna.

Jeśli kogoś martwi fakt, że „wysilona" elektronika i matryca monitora mogą szybko się zużyć, producent zapewnia, że świadczy pełny serwis monitora przez pełne 36 miesięcy od daty zakupu.

Monitor jest przykładem na to, że już niedługo posiadacze cyfrowych dekoderów TV, odtwarzaczy HD, konsol nowej generacji oraz kart graficznych o dużej wydajności, którzy coraz częściej będą potrzebowali rozdzielczości 1080P (1920 x 1080), nie będą kupowali monitora i telewizora, tylko jedno urządzenie, które zapewni obsługę wszystkich modeli sprzętu wymagających zewnętrznego wyświetlacza. Tylko ta cena... ■ **techNICK**

>>> **Za innowacje – tryby dla graczy z czarnym obrazem pomiędzy klatkami, tryby filmowe, jakość obrazu, liczbę wejść i... całą resztę.**

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Matryca: 24", 1920 x 1200 punktów
Czas reakcji: 16 ms (6 ms GTG)/12 ms (MPRT)
Wielkość plamki: 0,270 mm
Jasność: 300 cd/m²
Kontrast: 1000:1
Wyświetlane kolory: 16,7 milionów
Kąty widoczności: 178/178
Wejścia: D-Sub/DVI-D/S-Video/Composite/Component/HDMI
Pobór mocy: do 95 W
Dodatkowe technologie: PerfectMotion Technology, Senseye+Game Mode, PIP
Technologia HD: HDMI (High-Definition Multimedia Interface) pełne 1080P (1920 x 1080)
Inne: dwa porty USB, pochylanie ekranu 5/12 stopni
Wymiary: 700 x 471,4 x 135,6 mm
Waga: 10 kg
Przewody: zasilający, HDMI, D-Sub, DVI-D
Gwarancja: 36 miesięcy (door to door)

BenQ FP241VW

POWER 9 | DODATKI 7 | ECO 5

- ⊕ świetne parametry obrazu (tryby pracy) • specjalne tryby dla graczy • mnogość wejść sygnału
- ⊖ duże rozmiary obudowy i ramki trzymającej ekran • normalna odległość od monitora podczas pracy sprawia, że nie ogarniamy wzrokiem całego ekranu • cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ALLOR | MOJE Z VISTĄ (PRZE)BOJE

Hasta la Vista

Nowy system operacyjny Microsoftu jest już na rynku parę miesięcy. Zapowiadany jako rewolucyjny pod niemal każdym względem wyparł już XP z gotowych zestawów komputerowych i notebooków. Czy nie za wcześnie?

>>> DX 10 ma przynieść rewolucję w wyglądzie gier, ale trzeba pamiętać, że nawet Crysis tworzony był z myślą o DX 9.

>>> I jak widać źle na tym nie wyszedł

Jeszcze przed premierą pojawiały się przecież informacje, że nowe zabezpieczenia uderzają nie tylko w twórców wirusów, ale także firm zajmujących się tworzeniem... zabezpieczeń. Z testów wydajnościowych, które pojawiły się po premierze, wynikało natomiast, że mimo szumnych zapowiedzi o nowych supertechnikach pozwalających zwiększyć tempo pracy, **wolniej działają pod Vistą nie tylko gry, ale również programy z grafiką niemające nic wspólnego**. Ba, dostało się nawet nowej funkcji wyszukiwania, która może i jest błyskawiczna, ale fakt, że nie udało się z jej pomocą jakiegoś pliku znaleźć, wcale nie oznacza, że go na dysku nie ma...

Konfrontację z rzeczywistością najlepiej zniósł interfejs Aero, który mimo masy wodotrysków na współczesnych maszynach działa bardzo sprawnie (jego włączenie nie wpływa zresztą na wydajność), a jego wygląd jest jednym z najważniejszych powodów, by ten system na komputerze w ogóle zainstalować. Fakt, że niemal to samo miał Apple wiele miesięcy wcześniej, ale jakby nie patrzeć, nie jest to pierwsze zapożyczenie Microsoftu.

Aby jednak nie opierać się jedynie na zdaniu innych, zostałem zgłoszony na ochotnika (jako odpowiadający za tekst popełniony w numerze styczniowym, kiedy to przyglądaliśmy się wersji korporacyjnej) do roli redakcyjnego królika doświadczalnego. Zadanie: zainstalować na komputerze nowiutką Vistę Ultimate PL jako jedyny system i... przeżyć. A potem napisać, jak się przez ten czas sprawowała w codziennym użytkowaniu. Przeżyć, jak widać, przeżyłem, pora na wnioski wynikające z trzymiesięcznego obcowania z Vistą.

Znowu od nowa

Początki były – jeśli nie liczyć zamieszania spowodowanego dużą liczbą dysków i zainstalowanym wcześniej XP-kiem – całkiem niezłe. Po części dlatego, że już wcześniej miałem ten system, ale to wcale nie jedyny powód. Instalacja Visty jest bowiem przyjemniejsza, bardziej przejrzysta, mniej trzeba klikać, a całość zajmuje prawie tyle samo czasu, co w przypadku poprzedniej wersji Windows, choć na dysku ląduje znacznie więcej danych.

Aby testy były bardziej miarodajne, komputer, na jakim Vista się tym razem usadowiła, był maszyną sprzed dwóch lat. Athlon 64 3800+, płyta DFI z nForce 4, 2 GB RAM-u, GeForce 7800GT oraz Audigy 4 – w sumie nic specjalnego *[Ał to straszny burżuj – dop. posiadacz kompa sprzed 6 lat, QJ]*, choć nadal jest to sprzęt, na jakim można bez problemów grać w nowości. Dzięki 2 GB pamięci uruchomią się na nim także nowe technologie przyspieszające działanie systemu. Że nie był to wybór najgorszy, przekonały mnie też wyniki wydajności, jakie podała Vista – 4,2 punktu plasuje go powyżej średniej. Ciekawe, że najsłabszym ogniwem okazał się procesor, który w XP sprawował się bardzo dobrze, co w sumie nieźle wróżyło na przyszłość.

>>> A nawet bardzo nie źle...)

Wystarczyło jednak ściągnąć oficjalne sterowniki do płyty głównej, by zaczęły się cyrki z kartą sieciową – komputer miał problemy z przywróceniem połączenia sieciowego po wznowieniu pracy, trzeba było za każdym razem ręcznie je restartować. Cóż, ciągłe klikanie nie było niczym miłym, więc wróciłem do sterowników dostarczonych przez Microsoft, które problemy wprawdzie też miały (jak się później okazało), ale tylko raz na parę dni.

Emocji na pierwszy dzień wystarczyło, dlatego resztę przygotowań zostawiłem na dzień następny – instalacja razem z przenoszeniem danych (do czego można wykorzystać nowe narzędzie Microsoftu, choć działa ono tylko wówczas, gdy mamy dostęp do starego komputera np. przez sieć lokalną) zajęła mi w sumie parę godzin. Gdybym jednak instalował system na nowym komputerze, cały proces nie trwałby dłużej niż dwie godziny – pierwsze wrażenie było więc dość pozytywne.

Games for Windows Live!

Oficjalna premiera Games for Windows Live! będzie miała miejsce 8 maja w USA i 10 dni później w Europie (do której się jednak nie zaliczamy, bo póki co data premiery polskiej wersji językowej nie jest znana). Akurat na czas, by można było zagrać w pierwszą grę korzystającą z tego systemu, czyli Halo 2. W czerwcu powinna się pojawić możliwość wspólnej zabawy z posiadaczami konsol, którą ma wykorzystać Shadowrun.

Co to jednak to Windows Live jest? W wersji darmowej (srebrnej) umożliwi założenie własnego profilu, który będzie uzupełniany o nasze osiągnięcia w grach. Do tego dojdzie pokazywanie statusu jak w komunikatorach, prowadzenie rozmów głosowych oraz listing serwerów z grami kompatybilnymi z Games for Windows. Innymi słowy, ma to być nieco bardziej rozbudowany odpowiednik Gamespy'a.

Ale pojawi się jeszcze wersja złota, płatna (znana jest cena w UK – 40 funtów rocznie). Będzie można w niej grać na dedykowanych serwerach, wyszukiwać graczy o podobnych możliwościach, grać z posiadaczami konsol oraz ściągać ekskluzywne materiały (na X360 są to np. teledyski). Póki co jednak nie zostało potwierdzone, czy pojawi się w tej usłudze odpowiednik internetowego sklepu z grami i dodatkami do nich, ale że jego namiastka jest już w Vistę wbudowana (Games for Windows Live! dostępny będzie tylko w Viście), można być tego niemal pewnym.

Obecnie instalacja Visty na komputerze używanym głównie do rozrywki całkowicie mija się z celem!

Sterowniki i pierwsze problemy

Po zainstalowaniu brakowało jedynie sterowników do karty dźwiękowej. Były jednak dostępne w wersji beta na stronie producenta, wystarczyło więc ściągnąć, uruchomić instalator, zrestartować komputer i gotowe. Przy okazji zaopatrzyłem się również w nowsze sterowniki do karty graficznej, w wersji z certyfikatem Microsoftu. Jak widać, w przypadku w miarę nowego sprzętu problemów większych nie było, przynajmniej na razie.

Permanentna inwigilacja!

Plan na dzień drugi był nieco bardziej ambitny – zainstalować resztę oprogramowania używanego na co dzień. Winamp, Nero, Gadu-Gadu, Word, Opera, Thunderbird, Firefox, Total Commander, Picasa, Boinc, Avast, Daemon Tools... Niemal wszystkie dostępne są już w wersjach, które w nowych okienkach bez większych problemów działają. Fakt, że w przypadku Total Commandera trzeba się zadowolić betą, bo ostatnia wersja pełna nie wyświetla większości ikonek, zaś **przy instalacji starego Nero jesteśmy wprost przez Vistę informowani, że nie będzie on działać**... Ale jak już pisałem, wystarczy ściągnąć nowe wersje i po problemie. **Nieco więcej zachodu wymaga rodzime Gadu-Gadu, które wprawdzie uruchomić się chciało, ale za to regularnie gubiło profil**. Po prostu wyparowywał, na co pomogło dopiero wywalenie automatycznego uruchamiania gadulca przy starcie systemu, co nie jest może rozwiązaniem zbyt eleganckim, ale nikt nie obiecywał, że testy mają być przyjemne...

A skoro już przy przyjemności jesteśmy, warto wspomnieć o jednej z teoretycznie najlepszych funkcji nowego systemu,

czyli **Kontroli Konta Użytkownika**. Ma ona zabezpieczać przed działaniem robaków i wirusów, bo każda instalacja programu czy uzyskanie dostępu do co bardziej wrażliwych opcji wymaga paru dodatkowych kliknięć myszką, którymi potwierdzamy, że jesteśmy tych działań w pełni świadomi. W teorii wygląda to ciekawie, w praktyce jednak... **jest to najbardziej upierdliwa funkcja całej Visty!** Zwykła instalacja programu wymaga paru dodatkowych kliknięć myszką, kopiowanie plików w miejsca „systemowe" to kolejne kliknięcia, dostęp do panelu sterowania – też. Ba, by niektóre programy mogły zapisać własne konfiguracje, trzeba je uruchomić w trybie Administratora, co wymaga kliknięć przy ich uruchomieniu, co jest wkurzające podwójnie, bo przecież trzeba też kolejny raz wprowadzać nowe ustawienia. **Fani Linuxa być może uznają to za coś całkiem normalnego, ale zwykły użytkownik wyłączy to już po paru minutach, bo dostaje się od tych wszystkich okienek i pytań białej gorączki.**

Co ciekawe, wygląda na to, że zabezpieczenie to służy głównie denerwowaniu użytkowników, bo jedna z firm trudniących się pisaniem programów zabezpieczających oświadczyła niedawno, że odkryła już kilka sposobów, w jakie dowolny program (a więc także wirusy i robaki internetowe) może to zabezpieczenie obejść...

Szybko, coraz... wolniej?

Na tym się zresztą nie skończyło. Pamiętam, jak sam pisałem, że dzięki nowej opcji najczęściej używane programy będą się błyskawicznie uruchamiały, bo jeśli tylko komputer wyposażono w 2 GB RAM-u, będą one na wszelki wypadek trzymane w pamięci. I faktycznie, **przez pierwszy dzień-dwa programy uruchamiają się całkiem żwawo, choć trudno to nazwać rewolucją. Za to po paru kolejnych dniach**... cóż, z Windows było zawsze tak, że z czasem stawały się coraz wolniejsze, a Vista nie jest tu żadnym wyjątkiem. Ba, aż nadto regułę potwierdza, bo **po paru tygodniach od instalacji programy uruchamiają się już odczuwalnie wolniej niż na XP i to mimo tej magicznej nowej technologii**.

Ale to nie wszystko. Znacznie częściej niż w XP komputer lub program lubi się „zamyślić". Fakt, że ekran jest wtedy gustownie pozbawiony kolorów, ale przecież są znacznie lepsze okazje do podziwiania nowego interfejsu. W dodatku gdy po paru chwilach takiego zamyślenia chcemy mimo wszystko jakąś opcję wybrać, pojawia się informacja, że program nie odpowiada i że możemy go wyłączyć. Super, gdyby nie fakt, że w większości przypadków wystarczy trochę dłużej poczekać i nasz trup wstaje.

Na koniec zostawiłem jeszcze jedną sprawę związaną z szybkością, a mianowicie uruchamianie, wyłączanie i restartowanie komputera. Dzięki kolejnym magicznym technologiom tu też miało być lepiej, a wyszło... Fakt, że standardowo przycisk wyłączenia jedynie usypia komputer, dzięki czemu można odnieść wrażenie, że jego uruchomienie i zamknięcie trwa całkiem krótko, ale wystarczy, że będziemy musieli komputer zrestartować, a brutalna rzeczywistość szybko sprowadza nas na ziemię. **Rekord „mojej" Visty to jakieś 5 minut poświęcone na zwykły restart** – nie mam najmniejszego pojęcia, co w tym czasie robiła, bo nie powinna robić nic, jako że chwilę wcześniej również została zrestartowana...

Szukajcie, a (nie) znajdziecie

Przez cały okres użytkowania niezbyt dobrze sprawowała się również funkcja szybkiego wyszukiwania. Że miała problemy na samym początku, to zrozumiałe, musi w końcu kiedyś zawartość dysków zindeksować. Ale ona słabo działała również po miesiącu.

Pierwsza duża wada to fakt, że **nie bardzo wiadomo, kiedy poszukiwania zostały zakończone**. Przy małej liczbie plików wyniki pojawiają się wprawdzie bardzo szybko, ale jeśli jest ich więcej, okienko potrafi pozostawać puste i przez parenaście sekund – a tylko malutki napis u góry (paska postępu brak) informuje użytkownika, że poszukiwania nadal trwają! Lepiej jest, gdy każemy wyświetlić wyniki w osobnym oknie, a nie menu Start, bo tutaj wyniki wyszukiwania zaczynają się pojawiać jeszcze w trakcie prowadzenia poszukiwań, choć przyznam się bez bicia, że mimo dużej szybkości działania tego modułu w Viście i tak nadal używam Total Commandera. Bo żeby to szybkie wyszukiwanie działało na wszystkich dyskach, trzeba je dodać do indeksów. Tyle że to wcale za dużo nie daje, a w dodatku nawet dwa miesiące nie wystarczyły, by Vista przestała na dyskach grzebać. Fakt, że korzystając z osobnego okienka wyszukiwania można też szukać danych poza indeksowanymi plikami, ale to już trwa dłuuugo i wymaga dodatkowego kliknięcia.

32 czy 64?

Mowa oczywiście o Viście, którą można zainstalować w dwóch różnych wersjach. Teoretycznie wszystko przemawia za wersją 64-bitową, ba, dla wielu osób to właśnie ona jest jedyną prawdziwą wersją nowego systemu. Coś w tym jest, choćby biorąc pod uwagę wykorzystanie pamięci – wersja 32-bitowa jest w stanie wykorzystać maksymalnie 4 GB (tyle samo, co 32-bitowy XP), które na wielu starszych płytach głównych maleją zresztą do 3 GB, bo resztę musi zająć np. pamięć karty graficznej. Obecnie to wystarczy, ale za dwa lata... Problem w tym, że za dwa lata pojawi się już następca Visty, a przez ten czas dopracowane zostaną sterowniki, które są obecnie podstawowym powodem, dla którego lepiej trzymać się od 64-bitowego systemu z daleka. No, chyba że komuś zależy na zostaniu podwójnym królikiem doświadczalnym, ale to polecam jedynie totalnym masochistom.

Nie(ch) gra muzyka?

CREATIVE ALchemy 3D Audio Restoration

Vista wprowadza także zmiany w sposobie obsługi dźwięku. Są to – podobnie jak w przypadku zmian w generowaniu grafiki 3D – zmiany na lepsze, problem w tym, że **nie zapewniono emulacji EAX oraz Direct3D przy wykorzystaniu obecnie jedynej słusznej technologii OpenAL**. Oznacza to, że w przypadku większości starszych tytułów możemy zapomnieć o sprzętowym wspomaganiu dźwięku przestrzennego. **Szczęśliwcy mogą wprawdzie użyć tworzonego przez firmę Creative programu ALchemy (znajdziecie go m.in. na naszym DVD), który tłumaczy EAX oraz D3D na OpenAL. Działa on jednak tylko z kartami dźwiękowymi X-Fi**, więc zarówno posiadacze starszych modeli kart dźwiękowych firmy Creative, jak i osoby używające układów audio znajdujących się na płytach głównych, o dźwięku 3D w starszych grach muszą póki co zapomnieć.

Rozrywka

Zostawmy jednak nowości „biznesowe" w spokoju, a przejdźmy do tego, co dla gracza najważniejsze – czyli **gier**. Z tego punktu widzenia największą rewolucją jest DirectX 10, który ma umożliwić tworzenie znacznie lepiej wyglądających gier, na dokładkę działających szybciej niż dotychczas. Problem jednak w tym, że rewolucyjne zmiany w architekturze sprawiły, iż dostępny jest on jedynie w Viście, więc chcąc zagrać w gry korzystające z jego dobrodziejstw, trzeba nie tylko kupić nową kartę graficzną, ale dodatkowo pożegnać XP-ka.

Jest to więc kolejna technologia, która świetnie wygląda na papierze i w ciągu paru pierwszych dni, ale przy dłuższym użytkowaniu okazuje się po prostu niedopracowana. Bo co z tego, że zapytania można sobie zapisać na dysku i potem wystarczy je kliknąć, by komputer je powtórzył, skoro znacznie szybciej będzie po prostu zapisać np. dokumenty w jednym katalogu. OK, daje to nieco mniejsze możliwości, ale przynajmniej działa błyskawicznie i podaje wyniki zgodnie z prawdą.

Gry na DX 10

AGE OF CONAN
Co to: MMORPG dla fanów Conana
Data premiery: październik 2007
Kompatybilność z DX9: tak
Internet: www.ageofconan.com

ALAN WAKE
Co to: psychologiczny thriller
Data premiery: jeszcze nieznana
Kompatybilność z DX9: nie
Internet: www.alanwake.com

BIOSHOCK
Co to: FPS + RPG, duchowy spadkobierca System Shocka
Data premiery: wrzesień 2007
Kompatybilność z DX9: tak
Internet: www.2kgames.com/bioshock/

COMPANY OF HEROES
Co to: RTS, w drodze jest patch do DX10
Data premiery: teoretycznie na dniach
Kompatybilność z DX9: tak
Internet: www.companyofheroesgame.com

CRYSIS
Co to: FPS, następca Far Cry'a
Data premiery: wrzesień 2007
Kompatybilność z DX9: tak
Internet: www.crysis-game.com

EVE ONLINE
Co to: kosmiczny MMORPG, w drodze jest patch do DX10
Data premiery: końcówka 2007
Kompatybilność z DX9: tak
Internet: www.eve-online.com

FLIGHT SIMULATOR X
Co to: symulator lotu, w drodze jest patch do DX10
Data premiery: bliżej nieznana, ale ponoć bliska
Kompatybilność z DX9: tak
Internet: www.microsoft.com/games/flightsimulatorx/

HALO 2
Co to: FPS
Data premiery: maj 2007
Kompatybilność z DX9: nie
Internet: www.bungie.net/Games/Halo2Vista/

HELLGATE: LONDON
Co to: MMORPG
Data premiery: bliżej nieznana, ale raczej w 2007
Kompatybilność z DX9: tak
Internet: www.hellgatelondon.com

SHADOWRUN
Co to: FPS + action RPG
Data premiery: koniec maja 2007
Kompatybilność z DX9: nie
Internet: http://shadowrun.com

UNREAL TOURNAMENT 3
Co to: FPS
Data premiery: bliżej nieznana, ale raczej w 2007
Kompatybilność z DX9: tak
Internet: www.unrealtournament2007.com

A to niestety oznacza – poza koniecznością borykania się z już opisanymi problemami – że sami skazujemy się na kolejne kłopoty. **Poprzednie wersje DirectX z obecnie królującą 9.0 są bowiem w Viście jedynie emulowane**. To oznacza, że większość gier działa wolniej (średnio o 10-20%, choć istnieje kilka wyjątków, jak World of Warcraft, który działa równie sprawnie co w XP), a niektóre nie działają wcale. Największe problemy mają miłośnicy FPS-ów, bo tutaj każda utrata płynności jest bolesna. Na szczęście obecnie problemem jest już tylko utrata prędkości, choć przez długi czas posiadacze kart Nvidia (a obecnie tylko one są kompatybilne z DirectX 10) musieli o Half-Life'ie 2 całkiem zapomnieć, takie były problemy z wyświetlaniem grafiki...

Skoro zaś już przy sterownikach do urządzeń używanych w grach jesteśmy – zapomnijcie o sztuczkach znanych z XP-ka, choćby o podkręcaniu parametrów karty. W przypadku Nvidii trzeba do tego użyć aplikacji nTune, ale to też sukcesu nie zapewnia. Na testowej maszynie **próby podkręcania kończyły się tym, że karta graficzna (w zasadzie dwie) działała poniżej ustawień fabrycznych – bo inaczej nie przechodziła obowiązkowego testu na stabilność**...

I jeszcze kwestia tych wszystkich wspaniałych gier korzystających z dobrodziejstw DirectX 10. W chwili pisania tekstu dostępne były jedynie demka technologiczne Nvidii. Nawet Microsoft nie uporał się jeszcze z patchem do swojego Flight Simulatora X, mimo że gra korzystająca jedynie z DX 9. Trzeba niestety przyjąć do wiadomości, że **wbrew szumnym zapowiedziom Microsoftu i paru innych firm wydawniczych, na pojawienie się większej liczby gier potrafiących z dobrodziejstw dziesiątki skorzystać przyjdzie nam jeszcze poczekać**. Fakt, że jest na co czekać (zresztą zobaczcie screeny z największych potwierdzonych tytułów, które mają z DX 10 korzystać), ale... no właśnie, trzeba na to wszystko jeszcze trochę poczekać.

Po drugie, zobaczcie, ile czasu zajmuje firmom przygotowanie patcha do gier, które miały mieć specjalne wersja dla z DX 10, więc takimi słowami może sobie jedynie zaszkodzić, bo większość ludzi dojdzie do wniosku, że może z zakupami poczekać. A potem kupić kartę AMD-ATI, które nadal nic kompatybilnego z nowym DX na rynek nie wprowadziło (wiele jednak wskazuje na to, że uda im się tego dokonać przed premierą Halo 2).

Wszystkiemu winni piraci

Mimo szumnych zapowiedzi, wielkiej kampanii reklamowej, a także możliwości wymiany Windows XP na Vistę, o ile ten pierwszy kupiło się nie później niż pod koniec zeszłego roku, nowe cacuszko Microsoftu sprzedaje się poniżej oczekiwań (choć i tak lepiej niż XP – tyle że jakoś pomija się przy tym informacje, ile PC-tów od tamtego czasu przybyło...). Jako główny powód podaje się piratów, którzy poradzili sobie z zupełnie nowymi zabezpieczeniami. Niby logiczne, pozostają jednak dwie wątpliwości. Po pierwsze, czy nikt wcześniej nie brał pod uwagę możliwości, że nawet zabezpieczenia Microsoftu zostaną prędzej czy później złamane (choć nawet w chwili pisania tego artykułu instalacja pirackiej Visty wcale nie jest zadaniem łatwym, w przeciwieństwie choćby do XP – tak przynajmniej piszą o tym w Necie źli ludzie)? Jeśli zdawano sobie z tego sprawę, to po co tracić na zabezpieczenia czas i pieniądze? Podobnie jak na tworzenie rozbudowanego systemu DRM obecnego w Viście, który nie będzie przecież wcale lepszy?

A wątpliwość druga? Czy Microsoft tak nisko ocenia inteligencję użytkowników Windows, że nikomu nie przyszło do głowy, iż najzwyczajniej w świecie nie kupią Visty, bo nie mają najmniejszej ochoty walczyć z komputerem, zamiast na nim pracować czy się bawić? Ładny wygląd to naprawdę nie wszystko, tym bardziej że jeszcze ładniejszy jest choćby Mac OS, a jakoś z Okienkami nie wygrał...

Ale to nie wszystko. Jako fan samochodówek chciałem sobie na Viście zagrać w Test Drive Unlimited. Na kierownicy (Driving Force Pro) – i to był błąd. Bo nawet najnowsze sterowniki Logitecha (teoretycznie przygotowane specjalnie dla Visty) nie bardzo chciały działać... Raz, że po instalacji kierownicę trzeba było odłączyć, bo zniknęła z systemu. Ale to mały pikuś – znacznie gorszy jest fakt, że nie można rozdzielić gazu od hamulca. Opcja niby jest, ale gdy się ją włączy, zestawu nie da się skalibrować i pedały działają tylko w dwóch stanach: puszczony i wciśnięty do oporu, przez co jeździć się po prostu nie da...

pierwotnie miał on być kompatybilny z nowym DirectX już w momencie premiery...

Bliższa i dalsza przyszłość

Wygląda na to, że pierwsza gra korzystająca z dobrodziejstw Visty – Halo 2 – pojawi się na początku maja. Ba, do jej uruchomienia Vista będzie wręcz niezbędna, choć patrząc na obrazki, trudno nie dojść do wniosku, że jest to jedynie chwyt marketingowy. Taki Crysis znacznie lepiej wyglądał na screenach sprzed paru miesięcy, a wtedy była to jeszcze

A to oznacza jedno – **obecnie instalacja Visty na komputerze używanym głównie do rozrywki całkowicie mija się z celem**.

Warto zresztą w tym momencie przytoczyć słowa, jakie wypowiedział jeden z bossów Nvidii: – *Gry tworzone od podstaw z myślą o DirectX 10* [czytaj: faktycznie potrafiące wykorzystać jego zalety] *pojawią się najwcześniej w połowie roku 2008*. Póki co wszystko wskazuje na to, że nie było to jedynie czcze gadanie...

Po pierwsze – Nvidia jako jedyna sprzedaje już teraz karty kompatybilne

Visty – bo żadnego takiego patcha jeszcze nie ma, nawet Microsoft ma z tym problemy. I sprawa trzecia – matematyka. Skoro pierwsze karty kompatybilne z DX 10 pojawiły się pod koniec zeszłego roku, to – licząc 2 lata (średni czas tworzenia gry, bez uwzględnienia czasu potrzebnego na stworzenie nowego engine'u) – wychodzi nam koniec 2008. A więc połowa przyszłego roku to i tak termin bardzo optymistyczny...

Oczywiście w tym czasie pojawią się gry, które będą działały jedynie pod Vistą, ale na prawdziwą rewolucję przyjdzie nam najpewniej poczekać nieco dłużej. Bo będą to tytuły hybrydowe, których za-

To trochę jak związek z piękną, ale leniwą i kapryśną dziewczyną...

łożenia powstawały jeszcze w czasach znacznie bardziej ograniczonych możliwości programistycznych – a tych nie da się zmienić, ot tak, w ciągu paru miesięcy. Zresztą przypomnijcie sobie, ile czasu upłynęło od pojawienia się na rynku kart z shaderami do premiery dobrych tytułów potrafiących z nich korzystać...

Jak Windows Me?

I tak oto dochodzimy do sedna sprawy. Skoro Vista jest systemem, który ma tyle

Bo gdyby te pięć lat poświęcić na coś innego niż marzenia o niebieskich migdałach (z finalnej Visty i tak wypadły najbardziej rewolucyjne pomysły, jakie mieli ludzie w Microsofcie, choćby zupełnie nowy system plików), całość byłaby naprawdę świetna! Wystarczyło jedynie dodać Aero do XP, znaleźć sposób na dodanie do niego DX 10 – i gotowe! Po co zaszywać w systemie magiczne hockiklocki, które ledwo działają i są potrzebne garstce użytkowników? Przecież jeśli ktoś będzie chciał oglądać filmy z DRM-

ście może się to jeszcze zmienić, ale trudno o bardziej wymowny znak.

Wynika z tego, że wszyscy, którzy rzucili się na Vistę (jest ich dziwnym trafem mniej, niż przewidywał gigant...), **pełnią rolę królików doświadczalnych**, na których testuje się nowe sterowniki i które wyłapują błędy. Co oczywiście jest bardzo potrzebne, tyle tylko, że nie każdy chciałby w tym procesie uczestniczyć za darmo, a właściwie jeszcze za to wszystko płacąc...

Ale to nie pierwsze takie posunięcie ze strony Microsoftu, podobnie było w przypadku Windows ME, który oficjalnie był następcą Windows 98, a w praktyce służył za poligon doświad-

nąć), nie zmieniło to ogólnego obrazu, a całość wcale zauważalnie szybciej ani lepiej nie pracowała. Zniknęły jedynie problemy z restartowaniem karty sieciowej, ale za to pojawiły się problemy z hibernowaniem komputera – co kilka razy komputer po prostu się wieszał...

Nawet na zupełnie nowej, wypasionej maszynie Vista nadal jawiła się jako kapryśna ślicznotka, którą na dłuższą metę można polecić jedynie masochistom. Sytuacja zmieni się nieco w momencie premiery nowych gier, ale nawet wtedy radziłbym jej używać co najwyżej jako drugiego systemu – właśnie specjalnie do nowych gier. Bo choć ślicznotkę polubiłem, chwila prawdy przyszła dopiero, gdy po udanym eksperymencie pozwolono

Po co komu karta zgodna z DX10?

Wydawać by się mogło, że kupno już teraz karty graficznej zgodnej z DX 10 nie ma najmniejszego sensu. Bo gier nie ma, bo drogie, bo... Bo to nie do końca tak. Karty serii 8xxx Nvidii (na premierę nowych kart AMD-ATI nadal jeszcze czekamy; pierwsze testy pokazują jednak, że najmocniejsza karta ATI będzie minimalnie szybsza od obecnie najlepszego 8800GTX – ale w zapasie Nvidia ma jeszcze mocniejszego przedstawiciela serii 8xxx...) są bowiem nie tylko kompatybilne z DX 10, ale także bardzo szybkie w DX 9. Do tego ich ceny już teraz wcale nie są dużo wyższe niż modeli starszych, a w chwili gdy czytacie te słowa, na rynku powinny być już dostępne modele jeszcze tańsze, zastępujące karty 7300 i 7600. Nie ma już zatem sensu kupować kart trochę tylko tańszych, ale wolniejszych i zgodnych jedynie z poprzednią generacją DirectX. Jeśli już, lepiej poczekać z upgrade'em do momentu, gdy pojawi się pierwsza gra na DX 10, w którą musimy zagrać, bo ceny będą cały czas spadały.

niedoróbek, skoro jeszcze nic nie potrafi wykorzystać jego możliwości, to jaki sens ma instalowanie go już teraz? Moim zdaniem... no właśnie, tutaj zaczynają się rozważania bardzo subiektywne. Bo mimo tych wszystkich wad i problemów nauczyłem się z nowymi okienkami żyć. **To trochę jak związek z piękną, ale leniwą i kapryśną dziewczyną**. Cieszy się facet od samego patrzenia, a choć od czasu do czasu się w nim gotuje, summa summarum nadal w tym związku trwa.

Fakt, że cieszy się głównie z bajerów... ale nic nie poradzę, że Aero jest po prostu super. Pozostaje tylko żal, że to w zasadzie jedyna zaleta przejścia na nowe okienka.

em, może zainstalować dodatkowe oprogramowanie. Jeśli będzie chciał szyfrować dane na dysku – do tego też są programy. Jeśli... ale zostawmy to już w spokoju.

Ważniejsze są bowiem płynące od giganta z Redmond informacje, że **następne Windows pojawią się na rynku znacznie szybciej, za dwa-trzy lata. I że będą rozwinięciem Visty**. Oznacza to jedno – **nawet Microsoft uważa obecną generację Okienek za przejściową**, w czym zresztą można się utwierdzić, choćby porównując daty, po których nie będą się już ukazywały łaty do różnych wersji systemów Microsoftu: wsparcie XP zakończy się w roku 2014, zaś Visty... w 2012. Oczywi-

Przyspieszamy na finiszu!

Choć w czasie testów wymieniłem komputer na nowiutkie Core2 Duo, które wraz z resztą komponentów uzyskało wynik 5,7 (jeszcze do niedawna 6,0 było maksymalną wartością, jaką można było w Viście osiąg-

czalny przygotowujący grunt pod nadejście XP-ka. Chwała i podziękowania dla wszystkich, którzy stracili na nim nerwy, bo to dzięki tym anonimowym użytkownikom XP stosunkowo szybko stało się porządnym systemem. I pewnie tak samo będzie z następcą Visty.

mi wrócić do XP-ka. Jaki on jest szybki! Jaki logiczny (w Viście musiano oczywiście pozmieniać działanie i położenie masy opcji)! A że brzydszy? Wystarczyło ściągnąć jeden z dostępnych za darmo programów przystrajających XP w szaty Visty i był niemal równie ładny. Niemal, ale przynajmniej nie kaprysił i nie lenił się, a to w poważnym związku ważniejsze od wyglądu.

A Vista? Na dysku została, czekając lepszych czasów (czytaj: gier na DX 10), choć głównej roli nie zagra już pewnie nigdy. Bo zanim wydorośleje i nabierze ogłady, pojawi się już jej następczyni... |CDA|

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać na konfigurator@cdaction.pl.

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. W tym odcinku wypełniamy luki pomiędzy dotychczas zamieszczanymi konfiguracjami, prezentując maszyny za 1500, 3000 oraz 4000 zł. Uwaga: podajemy ceny samych komputerów – bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), Call of Duty 2 (demo z lądowania w Normandii) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

Geo-PC CD-Action Eco V

Płyta główna	Microstar K9NU Neo-V	265
Procesor	AMD Athlon64 3200+ (AM2) BOX	260
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz x2	216
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 80 GB	174
Karta graficzna	Galaxy GeForce 7300GT Zalman	299
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	112
Obudowa	Geo-PC Logic B12	167
Zasilacz	Feel 350 W – z obudową	0
Cena całości		1493

3DMark2006:
Ogólny: 1613 (2281)
SM 2.0: 554 (996)
HDR/SM 3.0: 697 (884)
CPU: 789 (783)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 134 (140)
1280 x 1024: 102 (118)
1600 x 1200: 72 (90)

Wysokie detale:
800 x 600: 35 (44)
1280 x 1024: 25 (25)
1600 x 1200: 20 (17)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 39 (39)
1280 x 1024: 28 (29)
1600 x 1200: 21 (22)

Wysokie detale:
800 x 600: 23 (28)
1280 x 1024: 15 (18)
1600 x 1200: 11 (13)

Dlaczego?

Dostawaliśmy dużo listów z pytaniami, czy 7600GS nie można zamienić na 7300GT, który w wersji podkręconej z chłodzeniem Zalmana jest niemal równie szybki. Eco V został oparty właśnie o taką kartę – reszta pozostała taka sama jak w zestawie Eco III (wyniki osiągnięte przez niego przypominamy w nawiasach). W rezultacie otrzymaliśmy *niemal* równie szybki komputer kosztujący w dodatku po raz pierwszy poniżej 1500 zł. Uwaga: **tak dobre wyniki osiągają tylko firmowo podkręcone karty 7300GT, więc kupując sprzęt szukajcie właśnie takich modeli**. Uwaga 2: rewelacyjne wyniki w CoH wynikają częściowo z optymalizacji wprowadzonych w ostatnim patchu, bo w 3DMarku i CoD szala przechyla się na stronę 7600GS.

ATI czy Nvidia: już 7600GS nie miało sobie równych, a 7300GT w wersji z chłodzeniem Zalmana jest tańsze i niemal równie dobre...

Alternatywy: jest to najtańszy zestaw prezentowany w Konfiguratorze, a dalsze oszczędności nie mają – naszym zdaniem – sensu (zwłaszcza wymiana na tańszy model 7300GT, bo wtedy różnice w wydajności będą jak najbardziej widoczne).

Dla kogo?

Dla osób szukających taniego komputera, na którym można już jednak zagrać w nowe gry – jest to absolutne minimum, poniżej tej kwoty zejdziemy tylko wymieniając obudowę na jeszcze tańszą.

Geo-PC CD-Action Gamer V

Płyta główna	Asus P5B	429 zł
Procesor	Intel Core2 Duo E4300 1,8 GHz (S775) BOX	518 zł
Pamięć	PDP Patriot 512 MB 800 MHz CL5 x2	282 zł
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	213 zł
Karta graficzna	GeForce 8800 GTS Gigabyte 320 MB TV & 2x DVI (PCIe)	1259 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD+/-R black	112 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-SL	299 zł
Zasilacz	Chieftec 400 W z obudową	
Cena całości		3112 zł

3DMark2006:
Ogólny: 7466 (6743)
SM 2.0: 3502 (3020)
HDR/SM 3.0: 3600 (3278)
CPU: 1571 (1488)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 220 (165)
1280 x 1024: 217 (151)
1600 x 1200: 211 (150)

Wysokie detale:
800 x 600: 115 (73)
1280 x 1024: 84 (71)
1600 x 1200: 70 (65)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 71 (44)
1280 x 1024: 70 (44)
1600 x 1200: 60 (44)

Wysokie detale:
800 x 600: 52 (35)
1280 x 1024: 31 (28)
1600 x 1200: 22 (21)

Dlaczego?

Jest to najtańsza sensowna konfiguracja oparta na procesorze Core2 Duo i kompatybilna z DX10. Coś podobnego, ale opartego o Athlona X2 (i tańszego), testowaliśmy w poprzednim numerze (wyniki sprzed miesiąca znajdziecie w nawiasach). Czy opłaca się dopłacać do Intela? Wszystko zależy od gier i monitora. Widać, że w wyższych rozdzielczościach szybszy procesor nic nie daje, bo wąskim gardłem staje się karta graficzna. Jej wymiana na lepszy model jednak powoduje dalszy wzrost ceny, ale jeśli kogoś na dopłatę stać,.. niech przyjrzy się zestawowi Power V.

ATI czy Nvidia: GeForce 8800GTS 320 MB jest najtańszą kartą zgodną z DX10, a przy okazji bije też niemal całą konkurencję z ATI na głowę.

Alternatywy: zestaw zgodny z DX10, ale oparty o AMD X2 testowaliśmy miesiąc temu, podobne Core2 Duo, jednak z tańszą kartą graficzną – w numerze styczniowym. Jeśli ktoś chce czynić oszczędności, odsyłamy więc do numerów wcześniejszych. Bo z tego zestawu wymienić można tylko pamięć na nieco gorszą, ale za to na proponowanej przez nas da się już pobawić się w overclocking.

Dla kogo?

Jest to najtańszy zestaw oparty o Core2 Duo pozwalający na granie w gry, które będą wymagały DX10, w dodatku daje potencjalnie duże możliwości zwiększenia wydajności poprzez podkręcenie procesora.

KUPON RABATOWY 3%

Sprzęt niezbędny do złożenia konfiguracji dostarczyła firma Komputronik. Wszystkie ceny obowiązywały w chwili oddawania artykułu do składu (07.04.04). Aktualne możecie sprawdzić na naszej stronie internetowej. Uwaga: czytelnicy CD-Action otrzymają 3% zniżki na zakupy!

Geo-PC CD-Action Supreme V

Płyta główna	Asus P5B Intel P965	429 zł
Procesor	Intel Core2 Duo E6400 2,13 GHz (S775) BOX	900 zł
Pamięć	PDP Patriot Dual 2x 1GB DDR2 800 MHz CL5	534 zł
Dysk twardy	Seagate Barracuda SATA-II 160 GB	213 zł
Karta graficzna	GeForce 8800 GTS Gigabyte 640 MB TV & 2x DVI (PCIe)	1599 zł
Napęd optyczny	Samsung DVD-RW +/- Black	112 zł
Obudowa	Chieftec BG-02B-B-B	294 zł
Zasilacz	Chieftec 400 W z obudową	0 zł
Cena całości		4081 zł

3DMark2006:
Ogólny: 8142 (9966)
SM 2.0: 3732 (4664)
HDR/SM 3.0: 3720 (4816)
CPU: 1901 (2097)

Company of Heroes
Niskie detale:
800 x 600: 260 (380)
1280 x 1024: 255 (371)
1600 x 1200: 244 (348)

Wysokie detale:
800 x 600: 147 (187)
1280 x 1024: 107 (145)
1600 x 1200: 83 (116)

Call of Duty 2
Niskie detale:
800 x 600: 83 (98)
1280 x 1024: 78 (93)
1600 x 1200: 63 (80)

Wysokie detale:
800 x 600: 72 (80)
1280 x 1024: 52 (63)
1600 x 1200: 43 (53)

Dlaczego?

Dość często dostajemy listy z prośbą o podanie konfiguracji za około 4000 zł. Oto, naszym zdaniem, najlepszy taki zestaw dla osób, które nie chcą samodzielnie zwiększać szybkości pracy procesora. Jak widać, mocniejsza karta graficzna i nieco szybszy procesor robią w większych rozdzielczościach i przy pełnych detalach całkiem sporą różnicę w stosunku do Gamera V. W nawiasach podajemy wyniki dla testowanego miesiąc temu zestawu za 5000 zł, dzięki czemu możecie sprawdzić wydajność podobnych konfiguracji kosztujących od 3000 do 5000 zł.

ATI czy Nvidia: ATI nadal niczego zgodnego z DX10 nie pokazało, więc wyboru jak nie było, tak nie ma.

Alternatywy: można zamontować najtańszy procesor Core2 Duo E4300, a następnie nieco go podkręcić – teoretycznie powinno się to udać bez większych problemów. Wymiana karty graficznej na słabszy model nie ma sensu, bo nawet przy gorszym procesorze stanowi on wąskie gardło.

Dla kogo?

Dla osób potrzebujących dużej wydajności, ale chcących się zmieścić w 5000 zł razem z monitorem.

Komputronik
www.komputronik.pl

Sprzęt dostarczyła firma Komputronik. Podano ceny według stanu z dnia 04.04.2007.

Zasilki
dla bardzo robotnych!

SILENT FORCE
Xtreme Power Supply Unit

PSF 620-A12S

Silent Force POWER SUPPLY
Pomiar mocy w czasie rzeczywistym
Trzy linie wyjściowe +12 V
Podwójne złącza zasilania PCI-Express • Dodatkowe złącza wentylatorów systemu •Technologia Double Forward Circuit i Double-Layer PCB • Korekcja współczynnika mocy czynnej • Wentylator 12 cm na łożyskach ślizgowych o podwyższonej trwałości • Struktura plastra miodu o najlepszej wentylacji
23-11-06
DUAL CORE SUPPORT
SLI/CrossFire READY

PSF 460-P12S

Silent Force POWER SUPPLY
Wentylator 12 cm z 2 łożyskami kulkowymi
Dwie linie wyjściowe +12 V
Złącze zasilania PCI-Express • Dodatkowe złącza wentylatorów systemu • Technologia Double Forward Circuit i Double Layer PCB • Korekcja współczynnika mocy czynnej • Struktura plastra miodu o najlepszej wentylacji
2007-01-27
DUAL CORE SUPPORT
SLI/CrossFire READY

www.pentagram.pl

MULTIMEDIA VISION®
Wyłączny Dystrybutor - Multimedia Vision, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa tel: /22/ 338 9000, www.mmv.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

PayPal płać bez ryzyka

Grzegorz Kubera | Wygodnie i bezpiecznie

System płatności elektronicznych PayPal jest pierwszą usługą w polskiej Sieci, która pozwala na robienie zakupów w sklepach online i aukcjach na całym świecie bez udostępniania numeru karty kredytowej. To naprawdę świetna sprawa!

Niemałym problemem związanym z wszelkiego rodzaju transakcjami handlowymi przeprowadzanymi przez Internet jest system płatności. Mimo wielu starań, przez długi czas nie udawało się stworzyć uniwersalnej, możliwej do powszechnego i – co ważne – łatwego użytku metody rozliczeń za pośrednictwem Sieci. Nawet karty płatnicze, które są bardzo często stosowane przy zakupach online, nie we wszystkich zastosowaniach się sprawdzają, zwłaszcza gdy chcemy zapłacić za coś niewielkiego, taniego, np. usługę w serwisie WWW. Poza tym jak zapłacić za interesujący nas towar sprzedającemu z innego kraju, który jest osobą prywatną i nie ma możliwości akceptowania kart? To właśnie z tego względu my, Polacy, mogliśmy kupować przez Internet na ogół tylko we własnym kraju. Na szczęście to już przeszłość...

PayPal – płać, bracie

To pierwsze narzędzie na polskim rynku, które **pozwala na handel w Internecie bez większych ograniczeń w przepływie pieniędzy między państwami**. PayPal jest systemem płatności, który realizowany jest za pomocą poczty elektronicznej. W celu pobrania należności osoba sprzedająca generuje w PayPalu wezwanie do zapłaty, podczas gdy użytkownik kupujący klika otrzymany w e-mailu link i przechodzi na stronę PayPala, gdzie autoryzuje transakcję. Pieniądze przelewane są na konto sprzedającego niemal natychmiast i kupiony towar od razu może być wysyłany. PayPal jest więc w takich transakcjach pośrednikiem gwarantującym szybkość – i bezpieczeństwo.

To duża zaleta systemu PayPal, także dlatego, że kontrahenci nie muszą ujawniać poufnych danych. Nie trzeba też podpisywać żadnej umowy czy wnosić opłaty wstępnej. Jedyna opłata to prowizja, jaką PayPal pobiera od przyjmowanej płatności. Wynosi ona 1,35 zł + 3,4 proc. przy obrotach miesięcznych poniżej 10 zł. Do korzystania z PayPala zachęca też jego popularność. To bardzo silna marka – **system działa na 103 rynkach na całym świecie i ma ponad 130 mln użytkowników.**

Co potrzebujemy?

Płacąc kartą mogliśmy kupować towar przede wszystkim w sklepach online, bowiem tylko one mają możliwość przetwarzania transakcji. Zakup od użytkownika prywatnego, np. używanej konsoli do gier, był już niemożliwy. **Aby realizować płatności w PayPalu, również potrzebna jest karta kredytowa z możliwością autoryzacji transakcji elektronicznych** (posiadają ją właściwie wszystkie) – jednak dzięki temu, że w transakcji pośredniczy PayPal, numery i kody autoryzacyjne nie trafiają do sprzedawcy.

W systemie PayPal można też płacić ze środków znajdujących się na koncie bankowym. Obecnie jednak funkcja ta jest nieco ograniczona na polskim rynku, ponieważ nie można jeszcze ładować konta PayPal przelewem bankowym. Już wkrótce – na pewno w tym roku! – ma się to zmienić. Osobiście zapowiedział to Christopher Coonen, dyrektor PayPala na Europę. Jeśli to tej pory się wahałeś, teraz nie masz już ku temu powodów – najwyższy czas założyć konto!

Łatwo i przyjemnie

By to zrobić, należy udać się na stronę **www.paypal.pl** i kliknąć przycisk ***Załóż konto***. Do wyboru mamy trzy rodzaje kont: osobiste, specjalne oraz firmowe (patrz ramka: „Jedno z trzech"). **Jeżeli interesuje nas przede wszystkim płacenie i nie zamierzamy w najbliższej przyszłości sprzedawać jakichś towarów, choćby na aukcji internetowej, wybierzmy konto osobiste. Jeśli zechcemy wystawiać przedmioty na sprzedaż, istnieje możliwość ulepszenia konta do wyższego standardu.** Zatem nie musimy od razu decydować się na konto rozszerzone. Co ważne, wszystkie typy kont są **bezpłatne**.

Gdy tylko wypełnimy formularz rejestracyjny, w którym przyjdzie nam podać adres, na który mamy założoną kartę i konto bankowe, wystarczy podać e-mail, który posłuży później jako skrzynka kontaktowa przypisana do transakcji. **Aby móc płacić za interesujące nas towary, koniecznie musimy podać numer karty kredytowej lub debetowej, która wspiera elektroniczną autoryzację transakcji**. Kiedy założymy konto, ma ono status *Niezweryfikowany*. Oznacza to, że **możemy zrobić zakupy, które nie przekroczą kwoty 1600 zł, zaś wypłacić maksymalnie 7000 zł.** W momencie przekroczenia tych kwot trzeba podać kod weryfikujący – PayPal przesyła go obciążając konto kwotą 6,50 zł.

Jak kupować?

Bez względu na to, czy inicjujemy transakcję poprzez odnośnik w żądaniu zapłaty, czy też korzystamy z przycisku płacenia w sklepie online, cała operacja wygląda tak samo. Jej przebieg przypomina autoryzację karty kredytowej – różnica polega na tym, że korzystając z systemu PayPal nie trzeba za każdym razem wpisywać numeru karty. **Gdy już zakupimy interesujący nas przedmiot, wybieramy formę regulacji płatności PayPal**. Teraz podajemy e-mail i hasło dostępu do naszego profilu. Po zalogowaniu się warto ponownie sprawdzić, za co płacimy i jaką kwotę. Co ważne, w tym miejscu dowiemy się także, czy osoba, której chcemy przelać pieniądze, ma zweryfikowane konto (czyli czy można jej zaufać).

Jeżeli płacimy w obcej walucie, warto skorzystać ze znajdującego się na stronie kalkulatora. W chwili zakończenia transakcji odpowiednie potwierdzenie zostanie przysłane do nas e-mailem. Pełna historia dotycząca wszystkich operacji, jakie przeprowadziliśmy w systemie PayPal, widoczna jest również na stronie powitalnej naszego konta.

Jak sprzedawać?

Sposobów pobierania należności za towary jest sporo. Podstawowe narzędzia do pobierania opłat za pojedyncze rzeczy to najprostsze usługi PayPala. Na drugim końcu skali znajdują się złożone interfejsy do integracji z systemem dużych sklepów online. Dla typowych użytkowników Internetu najbardziej interesujące opcje to wezwanie do zapłaty przesyłane elektroniczną pocztą oraz najprostsza odmiana płatności przy użyciu strony internetowej. Pierwszą z wymienionych generujemy poprzez kliknięcie odnośnika ***Zażądaj zapłaty***. Wówczas system przekieruje nas do strony określania płatności, gdzie podajemy kwotę oraz adres e-mail płatnika, by PayPal mógł wysłać list elektroniczny z wezwaniem do zapłaty. Jeżeli osoba chcąca coś u nas kupić nie ma konta w PayPalu, po kliknięciu na odnośnik zawarty w takim mailu zostanie przeniesiona do formularza rejestracyjnego.

Drugim sposobem jest przycisk ***Kup teraz***. W celu uruchomienia generatora tej płatności należy się udać do **Narzędzia handlowców**. Tam, w polu oznaczonym jako **Płatności** klikamy przyciski **Kup teraz**. Następnie przechodzimy na stronę ustawień dotyczących właściwości przycisków, wpisujemy nazwę towaru gotowego do sprzedaży i podajemy kwotę, jaką chcielibyśmy za niego otrzymać. Kolejno klikamy ***Utwórz przycisk teraz*** i kopiujemy wygenerowany fragment kodu, który później umieścimy na stronie internetowej (np. aukcji), najlepiej obok fotografii sprzedawanego przedmiotu.

Darowizna też możliwa

Ciekawą funkcją jest możliwość stworzenia **przycisku darowizny**. Możemy go później umieścić na naszym blogu lub innej witrynie i poprosić czytelników o składanie dobrowolnych datków na nasze konto. Przycisk ten generujemy w ten sam sposób jak ***Kup teraz***. Jeśli prowadzimy interesujący blog i nasze wpisy są często komentowane, całkiem możliwe, że uda nam się dodatkowo zarobić kilka lub kilkadziesiąt złotych.

Systemy typu PayPal określa się jako „nowa generacja elektronicznej gotówki". Takie sformułowanie PayPala można uznać zarówno za zaletę, jak i wadę. Zaletę, gdyż użytkownik nie jest zmuszony do instalacji żadnego narzędzia i co za tym idzie – nauki posługiwania się nim. PayPal bazuje też na znanych nam już usługach WWW i e-mail. **Wadą systemu jest jednak brak specjalnego oprogramowania, które pozwalałoby na płatność choćby za pomocą telefonu komórkowego.** W przyszłości zapotrzebowanie na taką usługę będzie jednak na pewno rosło, więc niemal na pewno administratorzy serwisu PayPal poszerzą jego funkcjonalność o stosowne opcje. Wtedy będziemy mogli kupować towary w jeszcze prostszy sposób – wysyłając krótką wiadomość SMS. |CDA|

Jedno z trzech

SYSTEM PAYPAL OFERUJE TRZY RODZAJE KONT. KTÓRE WYBRAĆ?

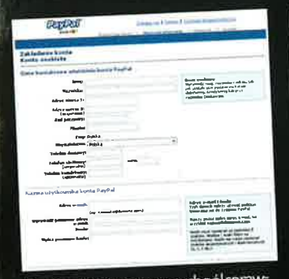
OSOBISTE
To pierwsze, według twórców, stanowi bardzo dobre rozwiązanie w przypadku robienia zakupów przez Internet. Możemy odbierać i wysyłać płatności dzięki systemowi PayPal, jednak nie możemy odbierać płatności dokonywanych przy użyciu kart kredytowych lub debetowych. Oznacza to, że przyjmujemy płatności tylko w postaci przelewów ze środków na koncie PayPala.

SPECJALNE
Osobiście polecam konto specjalne – poza kupowaniem będziemy mogli przyjmować od klientów płatności kartami kredytowymi. Jeśli zamierzamy sprzedawać towary w serwisach aukcyjnych lub poprzez stronę WWW, powinniśmy wybrać właśnie tę opcję.

FIRMOWE
Ostatnie konto firmowe jest dla osób, które prowadzą firmę działającą online. Konto to akceptuje wszystkie typy płatności (karty kredytowy, debetowe, rachunki bankowe), pozwala też prowadzić działalność pod nazwą firmy lub grupy i oferuje dostęp dla wielu użytkowników.

Zakładanie konta

Aby założyć konto osobiste, musimy podać podstawowe dane: imię, nazwisko, adres, kod pocztowy, miasto, kraj, obywatelstwo oraz telefon i adres e-mail plus hasło dostępu (od 8 do 20 znaków).



Po wypełnieniu wymaganych pól sprawdźmy, czy wszystkie dane zostały wpisane poprawnie. Następnie akceptujemy umowę użytkownika i zasady zachowania poufności oraz wpisujemy kod wyświetlony w żółtym polu.

Następnie trzeba dodać kartę kredytową lub debetową. Wybieramy typ karty, wpisujemy jej numer oraz podajemy datę ważności i numer weryfikacyjny.

Aby zakończyć rejestrację, trzeba potwierdzić adres e-mail.

SPEED LINK
Sie ma sie gra!

4IN1 POWER FEEDBACK RACING WHEEL

- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250°

SL-6535-TRD STRIKE²

- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- pokrowiec na LAN PARTY
- kontroler dźwięku na kablu

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.
Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

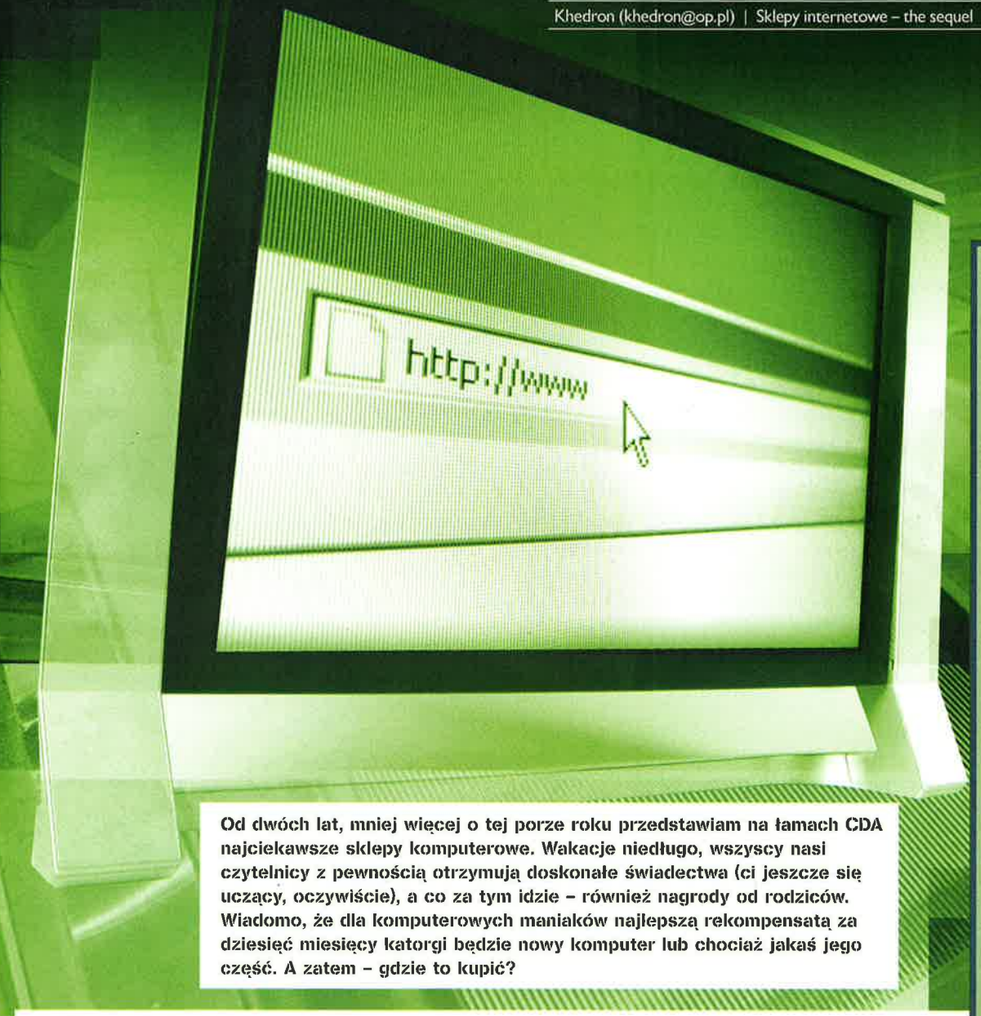
Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Nowy komputer za małe pieniądze – gdzie go kupić?

Khedron (khedron@op.pl) | Sklepy internetowe – the sequel



Od dwóch lat, mniej więcej o tej porze roku przedstawiam na łamach CDA najciekawsze sklepy komputerowe. Wakacje niedługo, wszyscy nasi czytelnicy z pewnością otrzymują doskonałe świadectwa (ci jeszcze się uczący, oczywiście), a co za tym idzie – również nagrody od rodziców. Wiadomo, że dla komputerowych maniaków najlepszą rekompensatą za dziesięć miesięcy katorgi będzie nowy komputer lub chociaż jakaś jego część. A zatem – gdzie to kupić?

Tajemnica niskich cen

Szukając materiałów i inspiracji do tego artykułu spędziłem wiele godzin w Internecie, zaglądając na co bardziej obiecujące strony. Znalazłem kilka takich, na których ceny rzeczywiście były niższe o kilkanaście, nawet kilkadziesiąt procent od tych w opisywanych dziś sklepach. Ponieważ ich poziom z pewnością nie był wynikiem obniżenia marży, a oferowany sprzęt nie pochodził z przecen czy wyprzedaży, zapytałem wtajemniczonych, jak to jest możliwe?

Odpowiedź:
„Zakładasz firmę handlującą sprzętem. Przez kilka miesięcy pracujesz z minimalną marżą albo nawet bez niej, nie dla zysku, ale aby zdobyć zaufanie hurtowni i importerów. W tym czasie rachunki płacisz w terminie albo nawet przed nim, nie wybrzydzasz z gwarancją czy cenami, słowem – jesteś doskonałym klientem. Dostawcy zaczynają ci ufać, dają coraz więcej sprzętu i wydłużają terminy płatności. W pewnym momencie zamawiasz, gdzie się tylko da jak najwięcej sprzętu, nie za kilkadziesiąt tysięcy, ale co najmniej kilkaset. Następnie opychasz go błyskawicznie po cenach hurtowych, a nawet znacznie niższych, zwijasz interes i znikasz. Co najmniej kilkaset tysięcy zostaje w kieszeni, dostawcy mają finansowe kłopoty, a ile nie bankrutują, a klienci mają pretensje do uczciwych firm, bo przecież gdzieś widzieli towar znacznie tańszy niż u nich. Stąd też bierze się część głupiego mitu o bardzo wysokich marżach w branży komputerowej”.

Co później? Za towar nie zapłacono, więc pozostaje on własnością dostawcy. Ten składa doniesienie na policję. Policjanci szukają towaru i zdarza im się dotrzeć do końcowego klienta.

Traci on tak okazyjnie zakupiony sprzęt, ale ponieważ zrobił to w dobrej mierze, prokurator nie powinien oskarżyć go o paserstwo. I to jedyna dobra wiadomość w całej tej historii. Kasie można tylko pomachać na pożegnanie...

Nie twierdzę, że tak jest zawsze i nie można okazyjnie kupić tej czy innej części. Twierdzę jednak, że częściej się na tym sparzysz, niż skorzystasz. Wydając parę tysięcy złotych lepiej więc kupować może i drożej, ale w firmach godnych zaufania.

W ostatnich dwóch latach sprawdziliśmy sklepy Komputronik, Komsad, MediaMarkt i zajrzeliśmy do mniej specjalistycznych marketów. Dziś pozostaną dwaj starzy znajomi, ale przyjrzymy się też, jak wypadają oni na tle innych popularnych sklepów internetowych. **Jednocześnie przypominam, że NDSN ma być tylko wskazówką – i że zaprezentowane tu opinie są tylko i wyłącznie moim zdaniem.** Nic nie stoi na przeszkodzie, abyście sami poszukali odpowiadającego wam sprzedawcy, warto jednak zapoznać się choć z niektórymi kryteriami jego wyboru.

1260 zł

Nadęte oferty

Komputronik to firma znana wszystkim czytelnikom CD-Action. Jest obecnie chyba najbardziej rozpoznawaną marką w tej branży. **Duży asortyment, ogromna liczba sklepów i doskonała strona internetowa to podstawy jego popularności.** Pisałem o tym przed rokiem, ale właśnie sposób rozwiązania strony, jej czytelność, łatwość dostępu do informacji oraz liczba zamieszczonych tam produktów pozwoliły w największym stopniu na uzyskanie aktualnej pozycji na rynku. Tym, co dla internauty stanowi podstawę oceny, Komputronik przytłacza rywali.

Sirius.pl wygląda z pewnością mniej imponująco. Jego stronie trudno coś zarzucić, ale nie wygląda jeszcze tak dobrze jak u poznańskiego giganta. Niemniej jest tam wszystko to, czego potrzebujemy, aby łatwo i szybko znaleźć poszukiwany towar. **Asortyment również jest bardzo duży.**

1675 zł

1333 Zł

Internetowa strona **Proline** ma jedną wadę i to zarówno z punktu widzenia klienta, jak i sprzedawcy. Po „wejściu” do innych sklepów od razu rzuca się nam w oczy ich asortyment i menu wyboru. Tutaj ktoś wpadł na pomysł, by stworzyć stronę wstępną, a sklep schować pod jedną z zakładek. Niby szczegół, chociaż jego twórca chyba nie wie, w jaki sposób klient dziś szuka towaru – wchodzi na stronę, patrzy, czy coś jest, a kiedy nie widzi tego od razu, szuka innej strony – takie czasy, że mało komu chce się czytać, szukać i wnikać. Wyróżnienie zakładki „sklep” czerwonym kolorem również niewiele zmienia. Kiedy jednak „wnikliwy” klient już odszuka miejsce z produktami, **powinien być zadowolony** z ich liczby, choć sposób wyszukiwania i podział nie jest tak atrakcyjny jak w Siriusie czy Komputroniku.

I na koniec stary znajomy – **Komsad**. Tutaj wciąż ten sam ból. Na pierwszy rzut oka strona wydaje się czytelna, ale niestety czasem trzeba się sporo naszukać, aby odnaleźć poszukiwany produkt. Prawdę mówiąc, nawet wówczas uzyskane informacje niewiele nam dadzą, gdyż w celu ich weryfikacji musimy i tak zadzwonić do sklepu. **Dopiero w ten sposób możemy sprawdzić aktualną cenę i dostępność towaru**. Pod tym względem Komsad ustępuje wszystkim wyżej opisywanym sklepom.

Jest, ale...

Oferta zamieszczona na stronie wcale nie musi się przekładać na dostępność towaru. W przypadku Komputronika uwidacznia się to bardzo wyraźnie. Kiedy już ochłoniemy z wrażenia spowodowanego liczbą oferowanych produktów, zauważymy, że przy wielu z nich znajduje się znaczek *„brak towaru”*. W efekcie zmuszani jesteśmy do bezpośredniego kontaktu ze sprzedawcami w celu znalezienia czegoś w zastępstwie lub zapytania o termin dostawy. W tym momencie oferta Komputronika kurczy się z ogromnej do raczej przeciętnej. Na drugim końcu skali znajduje się Komsad – robi wrażenie odwrotne do tego z Komputronika – często coś, czego nawet nie ma na stronie, okazuje się dostępne i szybko osiągalne. Proline również stosuje „poznańską” metodę, chociaż tutaj nie razi ona tak bardzo, podobnie jak w przypadku Sirius.pl.

Cena niejedną ma wartość

Dla tych nieco bardziej zorientowanych klientów, którzy przebrną przez mniejsze lub większe trudności związane z dostępem do informacji na temat produktu, następnym i często decydującym kryterium wyboru będzie jego **cena**.

Komputronik nie ma ambicji być najtańszym sklepem na rynku. Wiele towarów jest droższych niż u konkurencji. Może to być kilka złotych, może też kilkaset. To zupełnie niezrozumiałe. Zazwyczaj duże sklepy o ogromnych obrotach mogą sobie pozwolić na niższą marżę, a nawet wymuszenie niższych cen zakupu u dostawców. Stąd właśnie biorą się ceny towarów w hipermarketach. To, zdawałoby się, niepodważalne prawo rynku jakimś sposobem omija Komputronika. Gwoli uczciwości należy zauważyć, że **ostatnio różnica cen pomiędzy nim a innymi sklepami zmniejszyła się**, choć w niektórych przypadkach nadal bywa bardzo wyraźna. To, co nieszczególne dla potencjalnych klientów, na pewno cieszy konkurencję.

I tak jest w rzeczywistości. Szczególnie w Proline'ie i Komsadzie bywa dużo taniej. Po przykłady zapraszam do tabeli. Od dwóch lat jedno nie uległo zmianie – **Komsad ma nadal najtańsze karty graficzne.**

Kłopoty „gwarantowane”?

Kolejna sprawa to **sposób załatwiania usług gwarancyjnych**. Ponownie Kom-

putronik zostaje w tyle za konkurencją. Niby warunki wszędzie podobne, ale nawet z własnego doświadczenia wiem, że firmie tej zdarza się przetrzymywać reklamowany towar bardzo długo. **Wymiana pamięci, dysku twardego czy karty graficznej trwa nawet do dwóch miesięcy**. Nie pomagają prośby i kolejne telefony.

Ponadto **Komputronik jako jedyny z opisywanych sklepów zakłada na zamówione u siebie komputery plomby**. W ten sposób uniemożliwia się klientowi otworzenie obudowy i samodzielne dołożenie choćby modułów pamięci. W takim przypadku trzeba taszczyć komputer do firmy, w której powinno się kupić ową pamięć i zlecić jej wymianę. Jest to niezwykle kłopotliwe, czasochłonne i pociąga za sobą duże koszty. **Wielki minus za tę próbę wyciągnięcia kolejnych pieniędzy, brak zaufania do klientów i narażanie ich na problemy**. Być może nie stanowi to problemu dla laika, ale każdy, kto chciałby się nauczyć samodzielnie obsługiwać komputer, również na takim poziomie, nie ma czego w Komputroniku szukać.

Na szczęście zerwanie plomby nie powoduje automatycznie całkowitej utraty gwarancji. Po prostu zamiast gwarancji na zestaw, mamy od tej chwili gwarancję na poszczególne podzespoły o długości przewidzianej przez ich producenta.

Od tej chwili w Komputroniku, podobnie jak w innych firmach, możemy modernizować komputer na własną rękę i według własnego uznania, kupując potrzebne podzespoły u dowolnego sprzedawcy. Ponieważ firmy na ogół zastrzegają sobie brak odpowiedzialności za utracone dane, możemy oddać do naprawy komputer po uprzednim wymontowaniu dysku twardego. Dla osób z oprogramowaniem „legalnym inaczej" to także mniejszy stres, wszak firma zastrzega sobie również prawo do jego usunięcia. Piszę tu wyłącznie o technicznej stronie „problemu", jego aspekty moralne to temat na osobny artykuł, a nawet książkę.

Coraz więcej produktów objętych jest gwarancją zewnętrzną. Oznacza to, że sklep wyłącznie sprzedaje towar, natomiast jego serwisem zajmuje się inna firma. To niemal reguła w przypadku monitorów LCD i notebooków. W takim przypadku nie ma już najmniejszego uzasadnienia dla kupowania ich tam, gdzie są droższe.

Ceny i koszty

W tym miejscu ponownie wrócimy do kwestii ceny, a właściwie kosztów. Wcześniej wspomniałem o wyższych cenach w Komputroniku. To jedna strona medalu. Jest również druga – część z tej wyższej ceny może być zrekompensowana liczbą sklepów Komputronika. W przypadku konieczności naprawy dostarczamy tam sprzęt. W pozostałych sklepach koszt transportu w jedną stronę ponosimy sami. Wprawdzie Komputronik ma podobne zasady, ale jeśli jego sklep jest niedaleko, można je ominąć.

Warto też wspomnieć o **fachowości sprzedawców**. Pod tym względem sklepy prezentują podobny poziom. We wszystkich możemy uzyskać podstawowe informacje i pomoc w wyborze sprzętu. Zazwyczaj nie ma kłopotu z uzyskaniem odpowiedzi nawet na dość wnikliwe pytania. Co najciekawsze, **żaden ze sprzedawców nie próbował naciągać mnie na wyższe i niepotrzebne wydatki...**

(Nie) tylko dla idiotów

W tym artykule całkowicie pominąłem markety. Powód jest jeden – **sprzętu nie warto tak kupować**. Ceny na ogół wyższe, realizacja gwarancji przedłuża się czasem tak, że o sprzęcie zdążymy zapomnieć, asortyment jest ubogi, a fachowość sprzedawców żadna. Powiedzmy sobie szczerze – gdyby byli w tym dobrzy, pracowaliby właśnie w Komputroniku czy Siriusie.

Zatem czy warto tam w ogóle zaglądać? Tak, gdyż często można w tych sklepach spotkać gry po bardzo atrakcyjnych cenach. (Albo i „pomacać" sprzęt.) Pomijam oczywiście klasykę oferowaną w różnych seriach, ale nawet nowości w marketach bywają znacznie tańsze niż w sklepach internetowych czy Empiku. Oczywiście i tu powinniście bardzo uważać – może się bowiem zdarzyć, że przepłacicie kilkakrotnie, kupując pudełkową grę, której pełna wersja została właśnie dołączona do jakiegoś czasopisma.

Dokąd się udać?

Jak widzicie, wybrać sklep wcale nie jest łatwo. Z pewnością jednak **zakup w którymkolwiek z opisywanych tu miejsc nie wiąże się z ryzykiem, że zostaniemy oszukani**. Żadna z tych firm nie pozwoli sobie na wetknięcie wam towaru innego niż zamówiony i wyszczególniony na fakturze, nie odprawi was też z kwitkiem w przypadku wystąpienia problemów ze sprzętem. Dzisiaj nie napiszę o bohaterach negatywnych i życzę wszystkim, aby na własnej skórze nie musieli się przekonywać o ich istnieniu. Kupowanie niektórych podzespołów na giełdach, aukcjach czy w marketach to naprawdę nieszczególny pomysł. Fakt – można zaoszczędzić parę złotych, ale równie łatwo można stracić całą przeznaczoną na zakup kwotę.

A zatem – wakacje już za kilkanaście tygodni. Ja osobiście mam nadzieję, że nawet wśród naszych czytelników znajdą się dziwacy stawiający wyżej tak zacofane spędzanie czasu jak pływanie czy jazda na rowerze. Jednak ceniący wyżej nowoczesne formy rozrywki z pewnością dzięki temu odcinkowi NDSN będą mogli spokojniej i z mniejszym ryzykiem wydawać pieniądze. **|CDA|**

>>> Khedron wytargował właśnie 5% na karcie graficznej!

Druga strona medalu

Patrząc na ceny z punktu widzenia klienta, kryterium jest jedno – im niższe, tym lepiej. Niemniej istnieje również druga strona medalu – dochód sprzedawcy. Większość z tych, z którymi rozmawiałam, wcale nie uznała cen Komputronika za zbyt wysokie. Wręcz przeciwnie, nazywano jest po prostu „rozsądnymi", skalkulowanymi tak, aby nie razić klienta i jednocześnie zapewnić dochód. Przed rokiem wspomniałem, że czasem w sklepie można negocjować cenę. Chciałem dobrze, ale stając po stronie klienta naraziłem niepotrzebnie sprzedawców. Problem w tym, że wbrew temu, co wielu z kupujących sądzi, marże w tym interesie nie są wysokie. Zazwyczaj oscylują w granicy kilku procent. W niektórych przypadkach sięgają kilkunastu, ale zdarza się również, że sprzedawca... traci na towarze. Jeśli więc przyjąć te kilka procent za średnią, jest zwyczajnie niepoważne oczekiwanie, że zbijemy cenę o połowę lub nawet jedną czwartą... Jeśli urwiesz z 3-5% na karcie graficznej, jesteś dobry!

	Komputronik	Komsad	Proline	Sirius
Adres	www.komputronik.pl	www.komsad.pl	www.proline.pl	www.sirius.pl
MONITORY				
Iiyama Prolite E1900WS-S3, 5ms	899 zł	829 zł	899 zł	-
Iiyama ProLite X486S-B0S	1299 zł	1160 zł	1159 zł	1116 zł
Belinea 2225 S1 W	1325 zł	1250 zł	1239 zł	1356 zł
NEC Monitor MultiSync LCD20WGX2 Pro 20" 6 ms GtG	1969 zł	1830 zł	1799 zł	2092 zł
Samsung SyncMaster 206BW	1309 zł	1280 zł	1239 zł	1306 zł
LG Flatron L226WT-SF	1799 zł	1555 zł	-	1545 zł
KARTY GRAFICZNE				
Radeon X1650 XT HiS 256 MB HDTV & 2xDVI IceQ Turbo	549 zł	-	-	589 zł
Radeon X1950 Pro HiS 256 MB VIVO/2xDVI IceQ 3 Turbo	799 zł	-	-	801 zł
NAJTAŃSZY DOSTĘPNY				
GF 7600 GT 256 MB (min 560/1400)	GeForce 7600 GT Galaxy 256MB TV & 2xDVI (PCIe) (560/1400) – 429 zł	PALIT XpertVision Geforce 7600GT 256 MB GDDR3 (128 bit), PCI-E, TV&DVI, BOX – 390 zł	Galaxy GF 7600GT 256 MB 1.4 ns DDR3 128 bit PCIe – 405 zł	Inno3D GeForce 7600GT 256DDR3 128 bit PCIe TV/2XDVI – 422 zł
GF 7900 GS (min 450/1320)	Asus GeForce 7900 GS 256 MB HDTV & 2x DVI (PCIe) – 599 zł	Leadtek Winfast Geforce 7900GS 256MB DDR3 (256 bit), PCIe, DualDVI/TV, retail – 545 zł	Galaxy GF 7900GS 256MB 256Bit CM PCIe DDR3 1.2 ns – 575 zł	Palit GeForce 7900GS 256DDR3 256 bit PCIe TV/2xDVI – 563 zł
GF 8800 GTS 320 MB	GeForce 8800 GTS Galaxy 320MB TV & 2x DVI (PCIe) – 1199zł	PALIT XpertVision GeForce 8800GTS, 320 MB, DDR3 (320 bit), PCI-E, TV/DUAL-DVI,BOX -1085 zł	Galaxy GF 8800GTS 320MB DDR3 320Bit PCIe – 1129 zł	Inno3D GeForce 8800GTS 320MB DDR3 PCIe TV/2xDVI HDCP – 1124 zł
GF 8800 GTX	GeForce 8800 GTX Gigabyte 768MB TV & 2x DVI (PCIe) – 2199 zł	Asus EN8800GTX GeForce 8800GTX 768MB DDR3, HDTV/DualDVI, HDCP, PCIe, BOX – 2000 zł	Gigabyte 8800GTX 768 MB 384Bit PCIe – 2045 zł	Galaxy GeForce 8800GTX 768 MB DDR3 PCIe TV/2xDVI HDCP – 1929 zł
PROCESORY (WERSJE BOX)				
Athlon 64 X2 3800 +	363 zł	397 zł	319 zł	372 zł
Athlon 64 X2 5200 +	869 zł	800 zł	819 zł	861 zł
Core 2 Duo E 4300	671 zł	580 zł	609 zł	613 zł
Core 2 Duo E 6400	910 zł	810 zł	809 zł	877 zł
Core 2 Duo E 6600	1266 zł	1141 zł	1129 zł	1231 zł
Pentium D 915	366 zł	335 zł	-	341 zł
PAMIĘCI				
Corsair Twin2X DDR2 2x 1 GB 800 MHz CL5-5-5-12	714 zł	670 zł	-	795 zł
Corsair Twin2X DDR2 2x 1 GB 1200 MHz CL5-5-5-18 Dominator	2420 zł	-	-	-
OCZ Technology 2x 1 GB DDR2 800 MHz Special Ops CL5	540 zł	490 zł	-	709 zł
OCZ Technology 2x 1 GB DDR2 800 MHz Platinium CL4	706 zł	640 zł	-	713 zł
PDP Patriot Dual 2x 1 GB DDR2 800 MHz CL5	543 zł	500 zł	-	552 zł
Dyski twarde				
Seagate 160 GB Barracuda 7200.10	235 zł	220 zł	205 zł	-
Seagate 320 GB Barracuda 7200.10	312 zł	300 zł	275 zł	309 zł
Seagate 750 GB Barracuda 7200.10	1201 zł	940 zł	-	1262 zł
Samsung SpinPoint T166 500 GB	589 zł	528 zł	-	-
PŁYTY GŁÓWNE				
Asus M2N-E nForce 570 Ultra	369 zł	355 zł	355 zł	364 zł
Asus P5B Deluxe	688 zł	636 zł	635 zł	665 zł
Abit IN9 32X MAX	1261 zł	-	-	-
Gigabyte GA-965P-DS3	440 zł	422 zł	419 zł	447 zł
Gigabyte GA-N680SLI-DQ6	1114 zł	999 zł	-	-
Microstar K9N Neo-F (nForce 550)	287 zł	282 zł	275 zł	277 zł

Ceny na dzień 27.03.2007
Legenda – Najwyższa cena, Najniższa cena

III edycja akcji

WEBSK@ SZKOŁA

Mija pierwszy miesiąc, odkąd ruszyła III ogólnopolska akcja WEBsk@ szkoła. Wirtualny świat „łebskiej" zamieszkuje już kilkuset ziomali ze szkół z całej Polski. I wciąż ich przybywa!

W internetowej „webskiej" rzeczywistości **(na stronie www.webska.org)** przybywa blogów, dyskusyjne fora wrą od komentarzy, kolejni chętni zgłaszają swoje konkursowe prace.

Największym zainteresowaniem cieszą się blogi o tematyce komputery, muzyka i fotoblogi.

Przypomnijmy – WEBsk@ szkoła to wirtualny świat, którego mieszkańcami są młodzi internauci. To zaproszenie do aktywnego kreowania wirtualnej rzeczywistości – komentowania, głosowania, udziału w konkursach, prezentowania swoich osiągnięć, wymiany doświadczeń.

Zaproście do „webskiego" świata swoich znajomych i wspólnie przeżyjcie wirtualne przygody!

Warto przelać na klawiaturę swoje myśli, przeżycia, zainteresowania... na najlepszych czekają wspaniałe komputerowe nagrody!

Zapraszamy – www.webska.org

Już wkrótce kolejne wieści z wirtualnego świata „webskiej".

ORGANIZATOR: Komputronik

SPONSOR GENERALNY: intel

SPONSORZY: CREATIVE, hp, MAXDATA, Microsoft, NETGEAR

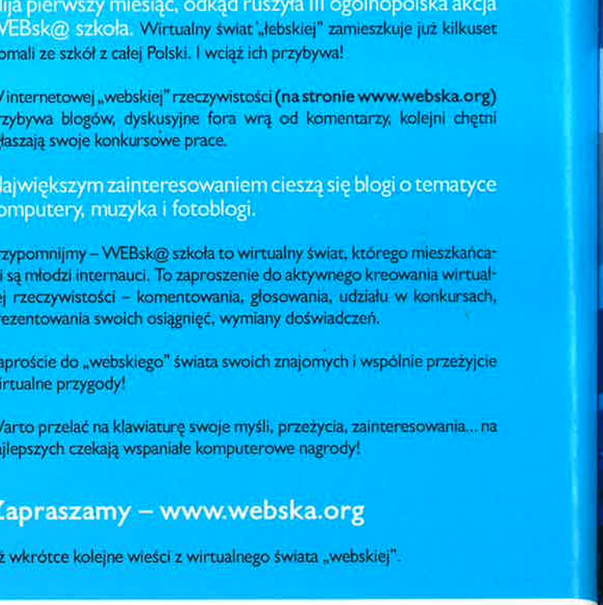
PATRONI MEDIALNI: Rzeczpospolita, benchmark.pl, BRAVO, Sport, Onet.pl, PC Format

PC Format krok po kroku

Zbuduj komputer

Krok po kroku radzimy, jak:
- samodzielnie dobrać najlepsze podzespoły i zmontować komputer
- dostosować konfigurację do swoich potrzeb
- zainstalować system operacyjny Windows XP, Vista, Linux Ubuntu
- rozwiązywać najczęstsze problemy

Na płycie CD:
- 45 programów
- 30 dodatkowych artykułów
- sterowniki



KONKURS ZA 1 SMS
Do wygrania 25 książek Zbuduj komputer

Wyślij SMS z poprawną odpowiedzią na pytanie konkursowe:
Jaki tytuł ma nowa seria wydań specjalnych PC Formatu:

A	Dzień za dniem
B	Krok po kroku
C	Z impetem w głąb

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.KP.X, gdzie X to poprawna odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 8 maja 2007 r.

Fundatorem nagród jest: **PC Format**

Szukaj w empikach i salonach prasowych

www.tanitel.pl

TANI TELEFON

Numer dostępny dla abonentów TP S.A., Exatel, Telenet, GTS Energis, Netia, dataCom. Dostawcą usług jest GTS Energis Polska.

0 708 177 177

rozmawiaj z Londynem za grosze

oszczędzasz do 95% wychodzi najtaniej

- **35 gr na cały świat** za minutę połączenia
- także **rozmowy międzymiastowe**
- **bez** dodatkowych **opłat, umów i kart-zdrapek**
- **rozmawiaj z Rodziną za grosze!**

POŁĄCZENIE	TP*	NETIA*	TANI TELEFON**
USA	1,46 zł	1,28 zł	TYLKO 35 gr za minutę (0,29 zł + VAT)
Europa Zachodnia	1,46 zł	1,28 zł	

JAK DZWONIĆ?

1. Wybierz numer **0 708 177 177**
2. **Połączenia międzynarodowe** Wybierz **00+numer kierunkowy**
   Połączenia międzymiastowe Wybierz **0+numer kierunkowy**
3. Wybierz **numer docelowy**
4. Rozmawiaj **35gr** za minutę!

Lista krajów, do których możesz dzwonić: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Izrael, Japonia, Kanada***, Luksemburg, Niemcy, Norwegia, Nowa Zelandia, Portugalia, Rosja, Singapur***, Szwajcaria, Szwecja, USA***, Węgry, Wielka Brytania, Włochy, **Polska - wszystkie miejscowości**.

* plan Standardowy TP (dostępne są także inne plany), taryfa Spokojna Netii. Wszystkie ceny dla połączeń z telefonami stacjonarnymi, kwoty brutto za 1 min.
**cena dla abonentów planów taryfowych TP: *Standardowego, Aktywnego i Niedrogiego*. W planie *Socjalnym* opłata jest podwójna. W innych planach taryfowych występuje dodatkowa opłata za nawiązanie połączenia, w wysokości 0,24 zł brutto. Stan na 31.01.2005
*** w tych krajach można dzwonić na telefony komórkowe.

CD-ACTION REDACTION

No i witam w maj... specjalnym AR. Zresztą jakim specjalnym – robię sobie jaja jak zawsze. I jak zawsze apeluję o pisanie listów, bo przecież to one są jak cegły w murze, a ja tylko zaprawę dorzucam. Zatem starajcie się pisać takie listy, by mnie zamurowało. :)

Nieagresja

Na początek ciekawa informacja wyszperana w Necie.

„Gry nie powodują agresji! Amerykańskie Stowarzyszenie Socjologiczne (ASA) opublikowało właśnie raport mówiący o związku gier komputerowych z przemocą wśród nastolatków. Właściwie to pokazuje, że takiego związku nie ma. Po wielu zabójstwach i strzelaninach w Stanach Zjednoczonych, jak chociażby najsłynniejsze tego typu wydarzenie w liceum w Columbine, wielu starało się oskarżyć gry o pchnięcie młodych ludzi do tego czynu. Oczywiście najbardziej potępianymi były gry typu FPS (First Person Shootout)".

...jak?!

Badania wykazały, że nie gry wideo są tym, co powoduje, że młodzież zachowuje się agresywnie. Według raportu te dwie rzeczy istnieją obok siebie. Według amerykańskich socjologów gry komputerowe pełnią rolę diabła, na którego można zrzucić wszelkie oskarżenia o agresję. Raport wskazuje, że najczęściej tego typu oskarżenia to uproszczenie, które odwraca uwagę od bardziej złożonych problemów społecznych. ASA wskazuje, że dzięki temu powstaje problem segregacji społecznej i rasowej. Biała młodzież z klasy średniej staje się ofiarami gier, a nie zwyczajnymi przestępcami. Raport wskazuje także inną ciekawą rzecz. Gry komputerowe nie tylko nie powodują agresji, ale wręcz pomagają w rozwoju człowieka".

Wiem jedno: tej wiadomości nie zobaczymy na pierwszych stronach gazet, nie będą jej cytować w programach poświęconych szkodliwości gier, nie będą się na nią powoływać rozmaici prof. S. Jonaliści, a już na pewno nie będzie jej cytował jego Wysokość minister edukacji. Bo bez sensu jest, a zresztą, panie, naukowcy się nie znają, a badania pewnie były sponsorowane przez twórców brutalnych gier itd. Jasne. Ale choć miło, że są i tacy naukowcy...

Jesteś robakiem!

Do ludzi, którzy kupują piracki gry... Określasz się fanem danej gry. Twierdzisz, że jesteś jej prawdziwym miłośnikiem, znasz wszystkie jej sekrety, nazwy broni i postaci, umiesz przeczytać wspak, do góry nogami, po rumuńsku, morsem czy nawet enigmą... Mimo to TY tak naprawdę NIE jesteś jej fanem, wręcz przeciwnie – jesteś zwykłym małym gwoździem do wieeeelkiej trumny twórców danej gry, jesteś infekcją toczącą tych twórców. Człowiek obdarzający coś lub kogoś PRAWDZIWĄ miłością wspiera to i chroni za wszelką cenę. Ty natomiast zachowujesz się tak, jakbyś twej ulubionej gry nienawidził – niszczysz ją powoli, utrudniając jej dalsze rozwijanie się. Jeśli jesteś tak żałosny, że kupujesz u pirata, przyznaj się chociaż, że JESTEŚ ZŁODZIEJEM!!! Że jesteś zas...markanym beznadziejnym robakiem, powoli wgryzającym się w dupę twórców i sprawiającym potworny ból – nie zaś, że jesteś jej fanem!!!

Kapitan Marcepan

Echa konkursu

Ech, ale żałuję, że nie wziąłem udziału w waszym konkursie... Wyobrażam sobie, jacy dumni muszą być ci, których prace qnik wybrał... jak siedzą, wpatrując się z niedowierzaniem we własną wydrukowaną twórczość... jak powoli dociera do nich, że to nie sen, że ich teksty przeczytają tysiące ludzi... a potem można sobie pozwolić na sodówkę w głowie i muchy w nosie i upajać się w swoim jestestwie, bo oto „moją zapowiedź CDA raczyło wydrukować!". Podobnie, aczkolwiek w mniejszej skali, dumni są ci, którzy nie wygrali, ale ich imiona tudzież ksywki zostały wymienione. Identycznie czułem się, gdy CDA druknęło mój niegodny list.

Bo to przecież cholernie podnosi na duchu i od razu morale przerasta Himalaje, gdy (...) robimy coś, co sprawia, że jesteśmy zauważalni na tle szarych mas ludzkich i tłuszczy pospolitej. Ech...

BTW poziom prac był naprawdę wysoki, były one podobnie pomysłowe. Ciekawym, czy zaproponujecie autorom współpracę? pozdro

adamaggio

Coś ty, to bez sensu. Po prostu wszystkim nagrodzonym/wyróżnionym poślemy bomby w paczkach, ew. ich tropem ruszy Wania. A dzięki pozbyciu się potencjalnej młodej konkurencji będziemy mogli następne 10 lat z hakiem czuć się bezpiecznie. Co to w ogóle za dziwny pomysł, by wpuszczać kogoś (i to jeszcze z talentem) na łamy CDA. I to na stałe. Nie no, piłeś coś czy jak? :)

*Zaczęło się od konkursu na zapowiedź (napisałem o Overlordzie), marzyłem o wygranej. (...) Napięcie sięga zenitu, premiera CDA (z wynikami) lada dzień. Czyli dzisiaj. Wstałem skoro świt i na czczo pokicałem do kiosku (to też wymagało samozaparcia, przez ostatnie dwa lata miałem prenumeratę). Najnormalniej w świecie (no, kobita troszkę dziwnie patrzyła na te moje, no... w oczach) otrzymałem cenny artefakt, będący celem mej pielgrzymki. Z trudem powstrzymując się od otwarcia Tu i Teraz pobiegłem do domu. Pod blokiem przypomniało mi się: „bułki". Pognałem do piekarni. Wziąłem poznańskie zamiast wrocławskich. Zdyszany popędziłem do domu. Jakaś babulina spytała o drogę. Przez pomyłkę skierowałem ją w lewo, zamiast w prawo, leciałem dalej. Klucz w zamku przekręcić się nie chciał, ale w końcu wpadłem do mieszkania i już w przedpokoju rzuciłem się do odpakowywania (bułki poleciały gdzieś), serce waliło coraz mocniej, ręce się trzęsły itd. W końcu: jest. Strona z wynikami. Zmusiłem się do czytania od początku, bez patrzenia na te kłujące w oczy swoją czerwienią napisy. Nic. Doszedłem i do nich. Purpurowo przed oczami, ledwo rozróżniam znaki, czytam trzy razy... Nic. Nie ma mnie w wyróżnionych. Adrenalina skacze: wszystko albo nic – albo wygrałem, albo przegrałem. Przewracam stronę. Nie, to nie ta. Następna. Jest. Overlord. Pierwszy screen taki jak mój *ŁUP-ŁUP-ŁUP*, następny... inny. Kolejny... też. Autor: nie ja.*

Padam na podłogę, ciśnienie wraca do normy, drgawki ustępują, ślina wysycha, blur znika. Powoli zrzucam kurtkę i inne zbędne elementy mego odzienia. Podnoszę CDA, płytkę, książeczkę, folię, wlokę się do pokoju. Widzę pomyłkę „w bułkach", błędnie wskazaną drogę, zapomniałem też kupić czegoś na obiad (ferie, sam w domu).

Rozgorączkowanie ustępuje miejsca rezygnacji. Czytam wstępniak (na co ja liczę?), wyniki (raz jeszcze, już ze zrozumieniem, emocje nie pozwoliły mi na to ostatnim razem), konkursowe zapowiedzi. Cały świat mnie już nie obchodzi... Nie udało się.

Ciekawe: czy cała reszta tych 700 uczestników przeżywała Coś Takiego? Czy 700 staruszek poszło nie tam gdzie trzeba, zwiększyła się sprzedaż bułek poznańskich (na rzecz wrocławskich), 700 osób/rodzin będzie miało spóźniony obiad?

PS Poważniej i normalniej: przejaskrawiłem (nieco) ;), rzecz jasna. Spróbuję znów. Może byłem blisko umieszczenia w wyróżnionych? Może Qn`ik wahał się: ja czy NN? Rzut monetą: NN? ;) Więc napiszę coś znowu, nie poddam się, nie zrezygnuję! Argh, wpadam we frazesy, czas kończyć. :)

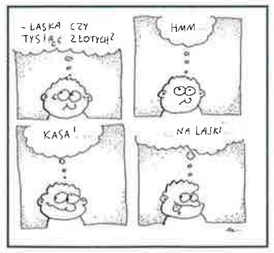
Monk of War

Inny argument?

Wiesz, czytam tak sobie liściki na temat piractwa i nagle, znienacka, przypomniał mi się taki, w którym ktoś pisał „że to strasznie kuszące, bo piraty są darmo (albo prawie), więc jak tu nie brać?", na co ty odpowiedziałeś „czy gdybyś widział prawie nagą łaskę idącą na ulicy, to czy byś ja zgwałcił?" (nie jest do dokładny cytat, ale myśl chyba została uchwycona). Myślę, że nie jest to zbyt dobry przykład, przytoczę odrobinę inny: gdybyś znalazł na ulicy 1000 zł i mógłbyś je sobie po prostu wziąć, bez żadnych przykrych konsekwencji, zrobiłbyś to?

zmora

Zły argument. 1000 zł naturalnie bym wziął i się cieszył. Ale jakby było toto w portfelu z adresem gościa, który to zgubił, miałbym już pewien zgryz moralny. (Bo może to jego ostatnie pieniądze?) A już na pewno nie wyciągnąłbym komuś tego 1000 zł z kieszeni tylko dlatego, że np. mu kasa wystaje i nikt tego nie widzi i szansa złapania mnie na kradzieży jest bardzo mała. A czym innym jest piractwo – kradniesz cudzą własność (intelektualną) i dobrze o tym wiesz. Więc nie mów mi, że to to samo, co znalezienie anonimowej kasy na ulicy.



Widziane z Anglii

Byłem ostatnio w Anglii (praca) i oczywiście jak tylko dostałem pierwszą wypłatę – kierunek sklep z grami. :) Powiem tak, jest różnie z cenami, ale generalnie drożej. Za Władcę Pierścieni Bitwę o Śródziemie 2 dałem 35 funtów. Czyli coś około 200 zł. W sklepie (merlin.pl) ta sama gra kosztuje coś około 60 zł... No ale nic. :) Mam oryginalną angielską grę. Kupiłem też NFS Carbon, nie przeczytawszy waszej recenzji i klops. Niestety moja ocena tej gry jest w 100 % zgodna z waszą... A to oznacza 35 funtów do tyłu... No ale. :)

W ogóle z moich wrażeń z Anglii, głównie na temat angielskich graczy. Otóż, to głównie (PeCetowcy, proszę odłożyć na razie te noże, kałachy, RPG itd.) gracze PlayStation 2, Xbox i tym podobnych badziewi. :) Sklepy z częściami komputerowymi to naprawdę rzadkość. Można kupić cały komp, ale gdy szukałem np. konkretnej pamięci czy modelu karty graficznej, sprzedawca robił wielkie oczy (że się znam i że chcę kupić samą część, a nie od razu CAŁY komp...). Może w innych częściach Anglii jest inaczej, ale w mojej Stodólnej (tak tłumaczy się jej oryginalną nazwę, jakby co 100 000 miasto). Ile kosztują tam kompy? Też różnie, ale raczej drożej. Chyba że od razu kupujesz zestaw. Wtedy można kupić naprawdę wypasiony sprzęt za cenę 30% (co najmniej) mniejszą niż w Polsce. Po prostu więcej kupujesz – więcej oszczędzasz.

Michał (Master_Majkel) z Sierpca

Myśl miesiąca:

„W państwie rządzonym dobrze wstyd być biednym. W państwie rządzonym źle wstyd być bogatym." [Konfucjusz]

Krótkie jest piękne?

W dzisiejszych czasach ludzie narzekają na to, że dana gra jest za krótka itp. Nie zgadzam się z nimi. Ja się nie denerwuję, gdy gra kończy się po 4, 5 godzinach. Dlaczego? Bo ja chcę, by z grami było tak jak z filmami. Idziesz na film z myślą, że przeżyjesz ok. godzinki, która wbiję cię w fotel tak, że zapomnisz o bożym świecie. Chcę przeżyć te 3 godziny z grą tak, aby moje emocje sięgały zenitu, a nie grać 10 godzin w nudną epopeję. Długą rozgrywkę zapewniają wyścigi, strategie lub gry sportowe, a rozgrywka np. w strzelaninie powinna być krótka, lecz emocjonująca. Jest tylko jeden problem: za pójście do kina zapłacimy 4 razy mniej niż za porządną gierkę! :)

FUNNY

Zatem teoretycznie gierka winna być 4x dłuższa niż film... czyli tak 8-10 godzin. Cóż, większość FPS-ów już taka właśnie jest... A ja tam bym się nie obraził na 60 godzin Call of Duty IV...

Bibliofil

Chciałbym podziękować EGM-owi. Gdyby nie on, prawdopodobnie nigdy nie zacząłbym szukać w dziale z kryminałami, nie zajrzałbym na półkę z książkami o tytułach zaczynających się na „M", a kończących na „-orderstwo w Orient Expresie"! Książka okazała się niesamowicie ciekawa. Wielkie dzięki! Teraz poluję na „48 godzin" McLeana – zachęciłeś mnie swoim felietonem, Smug. Już się nie mogę doczekać!

PS Od 1,5 roku nie kupiłem żadnej gry polecanej w CD-Action, mimo że recenzji było multum. Zaledwie pojawiły się szczątkowe opisy książek, a te już znalazły się na moim biurku przy łóżku... Chyba powinienem zaprenumerować coś innego? ;D

Apkd

SCHWYTANE W SIECI

Czyli różne rzeczy o CDA, które znalazłem w Sieci.

Czyli o tym, co o CDA piszą w Sieci. Dziś wydanie specjalnie, antyfańskie, do tego w większości wypowiedzi jednego tylko kolesia. Za styl, ortografię i poziom wypowiedzi/kultury tego pana nie odpowiadamy.

Jeden z antyfanów z anyfańskiego forum miał takiego siga.

UWAGA!: Wszystkie treści zawarte w moich postach na tym forum są tylko i wyłącznie moją własnością i nie mogą być kopiowane w pierwotnej bądź zmodyfikowanej formie bez mojej wyraźnej zgody. Niezastosowanie się do tego może się wiązać z odpowiedzialnością karną. Każdy mój post traktowany winien być jako „Utwór" i chroniony jest przez UOPA.

Rzecz jasna, to, co napisał, nijak się ma do prawa prasowego, co też temu panu napisałem. Zdecydowanie się mu to nie spodobało.

Być może w miejscu, z którego piszę, obowiązuje całkowicie inne prawo.

Co bierzesz? Albo gdzie cię zamknęli? :)

Jak chcesz, to mogę tutaj dawać tylko linki do moich wypowiedzi, które będę umieszczał np. na swojej stronce. Tak--czy-siak zakaz obowiązuje i tyle; moje wypowiedzi są chronione czy ci się to podoba czy nie...

Ta, jeśli sprzedałeś diabłu duszę w zamian za chronienie ich, to i owszem.

a poza tym jakby ktoś przy nich dopisywał coś, to mogło by mnie np. to obrazić lub urazić moje uczucia, a to także może być podstawą.

Bach, może być nawet przeciwprostokątną trójkąta rozwartego mającego 4 kąty i piec piąty.

Gościa wsparła pewna antyfanka z ambicjami bycia intelektualistką.

Obawiam się, że tak prostacki człowiek jak Smuggler nie przejmie się Twoim apelem i jeśli będzie chciał(czytaj-napadnie go ochota na dowartościowanie się), to bez żadnych pytań potnie Twoje opinie na kawałki dołączając do nich (jak mu sie wydaję) zabawne komentarze, by udowodnić szeregowi fańskich idiotów, że jest ktoś bardziej skretyniały od nich, a żeby poprzeć takie nonsensy musi znaleźć ofiarę...

Swoją drogą, nic mnie tak nie bawi jak święte przekonanie antyfanów różnej maści, że dowartościowuje mnie ich głupota, którą tu pokazuję. Ja się nią raczej czuję zażenowany... i pokazuję ich wyczyny na zasadzie „patrzcie, jak się oni wydurniają – i tak nie róbcie"...

Moralnie wsparty antyfan żołądkuje się dalej.

Najgorsze jest to, że myśli, że wszystko mu wolno i żadne zakazy go nie obowiązują... wyciąga łapy po coś co nie jego i nawet się „zasraniec" nie zapyta...

Przepraszam, nie myślałem, że umiesz mówić... „dupku totalny". (No co, przecież wzięcie jakiejś obelgi w cudzysłów anuluje ją.)

Potem dopisze jakieś głupkowate komentarze i odbierze comiesięczną (z pewnością niezbyt niską) „pensyjkę".

To prawda. Niska nie jest. Nawet, rzekłbym, wprost przeciwnie. A moje komentarze są zwykle równie inteligentne jak posty, do których je dopisuję. Zatem tutaj nazwać je „głupawymi" to niezasłużony komplement. One są DURNE. :P

A prawdziwy autor co z tego ma?? – GÓWNO!!!!

Nie przejmuj się – za to ja jestem wstrętną skomercjalizowaną komercją... Jak sobie leżę na jakiejś tropikalnej plaży i ciągnę drinki z lodem pod palmą, zawsze pierwszy toast jest za was, antyfani, którzy mi te wakacje zapewniacie. Nie żebym był wam za to wdzięczny – ani trochę. Po prostu mam radochę, że was tak robię w bambuko i jeszcze mi za to płacą.

Zostaje zjechany i zmieszany z błotem i smugglerowymi odchodami! Nie ma nawet możliwości się bronić, bo i tak ostatnie słowo będzie należeć do pana S[syna]!! Fani „uchachani", bo mają comiesięczną porcję taniego i badziewnego humoru i pan S też ma uradowany „ryjek" bo dostaje nie małe pieniążki za obrażanie ludzi i bycie chamem.***

Nie, ja to robię społecznie – taki mam charakter. A że mi za to przy okazji płacą – co ja poradzę, przecież nie wyrzucę. :P

Tylko osoba, która na prawdę coś zrobiła dostaje po dupie.... [Przepraszam jak coś za wulgarne słownictwo i takie tam, ale te słowa najlepiej oddają to co chciałem powiedzieć]

Ależ kochanieńki, nie przejmuj się. Za tę kasę, co zarobiłem na twych wypowiedziach w tym AR, możesz sobie jeszcze parę razy k**** i ch** rzucić, bez „krępacji". A w ramach promocji nawet o raz więcej. Tobie ulży, a mi i tak to wisi równiutko przy samych kostkach. :)

Antyfanka spieszy pocieszyć najwyraźniej załamanego psychicznie antyfana.

Żadne słownictwo nie jest zbyt obraźliwe jeśli piszesz o SMG...

Tzn. żadne, które wy znacie, bo zwykłe bluzgi są faktycznie dla mnie jak plucie kulką plasteliny w betonową ścianę. (Ludziska, ja byłem 2 lata w wojsku – a wy chcecie mnie tu paroma bluzgami na krzyż obrazić. Nie no, bo się posikam ze śmiechu.) Choćbyście się us...markali z wysiłku, nic jej nie zrobicie. Tu trzeba innej broni i większego kalibru, ale niestety jest

ona poza waszym zasięgiem intelektualnym.

wątpię by odbierał jakąś porządną kapuchę za swoje żałosne wypociny,

Ja nie narzekam, naprawdę nie narzekam. Fakt, że mogłoby być dużo więcej... (kasy nigdy za wiele), ale i tak nie narzekam. :)

przynajmniej raz sprawdza się polskie przysłowie, że jaka praca, taka płaca....

LOL, to teraz bardzo wysoko oceniasz moją pracę, wiesz? :)

ale w wypadku osoby SMG po prostu nie ma z kim rozmawiać.

To fakt. Tylko nie rozumiem, czemu w takim razie cały czas próbujecie – ja to robię za kasę, ale wy?

Jełopom w dresach też nie wytłumaczysz, że chamstwem nic nie zdziałają, skoro to jedyna metoda zasięgnięcia uwagi jaką znają.

W ten subtelny sposób panna tłumaczy antyfanowi, że jego metody dyskusji są nieskuteczne. :)

Do tego fańska podklasa niczym moherowe beret bronić będą SMG nie przyjmując żadnych racjonalnych anty-fanowskich argumentów...

Np. *„Smuggler to ch***, sk*** jeb*** i pier*** poje*, kto tego nie widzi to sam jest poje***"*. Nie pojmą tego i już, tępaki jedne. Ciężkie jest życie antyfana...

ale już widocznie tak na tym świecie musi być...czasami mądrzejszy musi ustąpić głupcowi, dlatego umywam ręcę.

Jakbym przebywał w takim antyfańskim towarzystwie, to bym nie tylko ręce często mył, ale cały się środkiem odkażającym spryskiwał, bo kto wie, czym się może człowiek zarazić. :)

Do dyskusji włącza się inny antyfan.

Średnią krajową myślę, że dostanie. Co jest i tak zdecydowanie za dużym wynagrodzeniem za bluzganie.

Za średnią krajową to ja bym na wasze forum za Chiny Ludowe nie wszedł. Kontakt z takimi „mądrymi inaczej" to naprawdę ciężka praca, więc i dobrze płatna być musi. Za pracę w warunkach szkodliwych dla zdrowia psychicznego.

Tych bredni nie wytrzymał sam... admin antyfańskiego forum.

Super... Powiedz mi jakie korzystacie finansowe czerpie (Smuggler) na twoich wypowiedziach CDA? Odpowiem, bo może za trudne: żadne!

Antyfan kontruje.

Jeśli by się cokolwiek z moich wypowiedzi znalazło w CDA to najpewniej tylko po to żeby zostało zbluzgane...

Nie no, jakbym śmiał... Daję je, żeby pokazać fanom, jak wyglądają sensowne argumenty. :)

a przecież o to głównie chodzi fanom! Po to wydają co miesiąc te kilkanaście złotych!!! Chcą się pośmiać z tych co to ich SMG zbluzgał!

Hm, tylko zauważ, że te kilkanaście złotych to oni płacą za CAŁE CDA. Zatem musiałbyś udowodnić, że ktoś kupuje CDA tylko dla AR. Swoją drogą, takowe sugestie to spory komplement dla mnie. Biedny antyfan, tak się stara mi dopiec, a wychodzi na to, że chwali... :)

A kto mu dostarcza „surowca"??? Myślisz, że AR nikt nie czyta? Co miesiąc zamieszcza w SwS czyjeś wypowiedzi i za prowadzenie AR dostaje pensję!

Gdyby TYLKO za to, to ja bym się naprawdę cieszył. I miałbym tak wiele wolnego czasu w pracy...

przecież nikt by mu nie zapłacił za puste strony, a wiele tego co tam jest nie jest jego słowami!! Może ci się to nie podobać, a nawet możesz się nie zgodzić ze mną, ale SMG wzbogaca się cudzym kosztem i taka jest prawda!!

Rację masz o tyle, że wzbogacam się cudzym kosztem – ale czy znasz kogoś, kto pracując nie wzbogaca się cudzym kosztem? Każdy swą pracę sprzedaje innym. Każdy zarabia na kimś i tak to życie się toczy.

Nawet nie chce mu się kulturalnie zapytać się, czy może to i tamto umieścić na łamach CD-ACTION, tylko „kopiuj&wklej"..... i jak kogoś takiego szanować?!?!

Nie da się. Ale ja cię w sumie szanuję, bo z mych wyliczeń wynika, że właśnie zafundowałeś mi m.in. kartę pamięci 4 GB do mojego aparatu. :P Dzięki, sponsorze, polecam się na przyszłość, jakby co, bo chciałbym jeszcze dokupić parę banerków do niego, a i wakacje coraz bliżej... Taka Copacabana fajna sprawa... Więc jeśli najdzie cię znowu chęć, by INTELIGENTNIE zbluzgać tego wrednego karierowicza *(tu skromny uśmiech)* :), dawaj, dawaj, dawaj – rzucaj linka! :D

...Sami powiedzcie – i jak tu nie lubić tych antyfanów? :)

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
cdaction@cdaction.com.pl

Najlepiej „Świat Książek" – kupowałbyś polecane tam gry. :) A skoro już o książkach mowa...

Czytajmy lektury szkolne

Oto cytat z „Krzyżaków" H. Sienkiewicza:

– (...) Nie wiemy, czy ci będzie chciał stanąć.
– A przecież często bywa, że staje.

Chodziło oczywiście o stawanie rycerzy do walki. :P

Qrczak

Swoją drogą, znów sobie poczytałem „Krzyżaków" – trochę naiwne, ale nadal strawne. Sienkiewicz to był jednak kawał dobrego pisarza...

O pełniakach

Otóż chciałem pogadać o pełnych wersjach (spokojnie, Smuggler, nie wołaj Wani, zaraz się wytłumaczę). Strasznie wkurza mnie, jak ludzie jęczą, że nie dajecie żadnej gry z ich ulubionego gatunku. Co gorsza, sam tak do nie dawna pod nosem zrzędziłem. Ale uświadomiłem sobie jedną rzecz. Z jakiego RPG w CDA bym się cieszył. Odpowiedź: żadnego. Dlaczego? Bo wszystkie interesujące mnie gry tego gatunku dawno już kupiłem i ukończyłem (ach, ten NWN2). W rezultacie nie cieszyłaby mnie żadna oferowana przez was gra tego gatunku. Co innego FPS na przykład. Zwykle ich nie kupuję (bo szczerze mówiąc kasy mi szkoda na średnio 10 godzin gry), a tak dostaję je od was niemal gratis i bez wyrzutów sumienia mogę testować.

I to jest sensowne podejście...

PS Zajrzyj sobie do komiksu na stronie 50 w Tipsomaniaku 2004 (tego z The best of AR). Molder i Skali prowadzą w nim taki dialog (a może to Molder prowadzi monolog): M: Dostałem interesujące informacje z Polski! Podobno mają tam kaczkę-dziwaczkę.

Nie uważasz, że ten żart zyskał z upływem czasu na wartości? :)

Trabi

Obawiam się, że tak. Marku L. – strzeż się!

AR-eakcje

Chciałbym się tak trochę (pardon my Klatchian) ;) ustosunkować do listu Mattsa z AR 03/07. Otóż wspomniany Matts pisze, że zabijanie np. potworków w Oblivionie jest uznawane za brutalne mordowanie niewinnych istot, choć dla niego to czynienie dobra. No cóż, grając na przykład w BloodRayne można mówić „jaki to ja dobry jestem, uwalniam świat od faszystów", można też – widząc kogoś, kto w tę grę właśnie pyka, wrzeszczeć wniebogłosy „co za brutal nieokrzesany, ci biedacy krzyczą, płaczą, a jemu jeszcze mało". Można.

Można też, co ja osobiście preferuję, uznać taką grę po prostu jako nieskomplikowaną rozrywkę, odpoczynek po codziennych trudach czy też okazję do władowania stresów. Przecież gry od samego początku służyły właśnie rozrywce (...). Po co do owego grania dorabiać jakąś ideologię? W każdym razie uważam za bezsensowne uznawanie graczy tak jako cud-miód-i-o-rzesz-ty zbawców świata, jak i za demony z piekła rodem, które by tylko gwałciły, paliły i mordowały. (...)

Ghostek a.k.a Gonzo

Witam. Jakiś czas pisałem do ciebie w związku z kopiowaniem płyt CDA. Biorę wczoraj lutowy numer do ręki, zaczynam od AR i nie wierzę. Nie, nie dlatego, że wydrukowałeś mój list. Nie wierzę w twoją odpowiedź: „Będziemy doczepiać miny...". No, gratuluję elokwencji, błyskotliwości i przede wszystkim profesjonalizmu! Miny to powinni ci doczepiać sam-wiesz-gdzie i detonować za takie bzdety! Przypominam, że twój kącik to AR, a nie DWZW (Drzeć Wała Ze Wszystkich). Nie czuję się dotknięty, ale spodziewałem się innej reakcji. Że niby co? Sprawa jest błaha?

BAMsE

Sprawa NIE jest błaha, ale chyba nie oczekiwałeś odpowiedzi w stylu „w odpowiedzi na pański list, który wpłynął do redakcji dnia xxxx, podjęliśmy szereg aktywnych działań mających na celu wypracowanie metody zapobiegania temu niechlubnemu procederowi". Ja ci też przypominam, że to AR, a nie KWPO (Kącik Wielce Poważnych Odpowiedzi). To, co ja tutaj piszę, i to, co w tej sprawie robimy, to są zupełnie dwie różne rzeczy. Swoją drogą, jesteśmy wdzięczni, że zwróciłeś nam na to uwagę.

Frustrat Zone

Denerwuje mnie styl recenzji. Macie aż takie niskie poczucie własnej wartości, że musicie swoją niby-inteligencję podkreślać w każdej wypowiedzi?

Tak. Dopiero jak Kaziu i Krzysiu (wszyscy góra w I gimnazjum) jękną sobie *„o ja pier***, ale ten Smukler to yneketktualaysta jezd"* czuję, że żyję pełnią rzycia.

Specjalnie używacie słów prosto z leksykonu, które nie są w danej chwili konieczne.

No pewnie, skoro można to wyrazić prościej, np. zachwyt: „o k***, ale za-je****". Kiepawe ziomy z nas... jołjoł.

Nie twierdzę, że wcześniej ich nie znaliście. Chcecie się pochwalić, że wiecie, co znaczy ironia, sarkazm, interferencja, ambiwalentny lub pietyzm?

Tak, chcę się też pochwalić, że umiem jeść nożem i widelcem oraz zwykle sikam do toalety, a nie przez okno pokoju, a i w palce nie smarkam na oficjalnych przyjęciach (ani nigdzie indziej). To są tak rzadkie i cenne umiejętności, że należy się chwalić nimi, jasne.

Nie ma się czy eksytowac.

O proszę, też się chwali „trudnymi słowami", z błędami, bo z błędami, ale zawsze.

Bo na pewno większość z nas doskonale rozumie te słowa.

No to w czym problem – że używamy powszechnie znanych słów i w ten sposób podkreślamy własną inteligencję? Nie widzisz tu niekonsekwencji w tym, co piszesz?

Nie podniecajcie się tym, że potraficie się wypowiadać w taki sposób, bo sami się poniżacie tym, co piszecie.

LOL. Patrz, teraz się dopiero poniżę: eschatologia, merkantylny, epitafium – a teraz, tadamm!, gwóźdź programu: in-ko-he-ren-cja! Aaaaaaa...le wstyd... czuję się dogłębnie poniżony.

„Ambiwalentne uczucia" – matko, nie możecie napisać „mieszane"?

Możemy i piszemy. Raz tak, raz siak. Jak chęć przyjdzie. To jak z jazdą na desce – ktoś potrafi zjechać po poręczy w jeden sposób, ktoś inny zna 6 różnych trików i wybiera w danym momencie ten, który mu najbardziej pasuje.

Czy naprawdę chcecie wszystkim pokazać, jacy jesteście inteligentni i oczytani?

Tak. Szczególnie tym, co są w podstawówkach, oraz tym, co zapodawszy „elo ziom!" używają przy tym 30% znanych sobie niewulgarnych słów. Bo chcemy ich pognębić i wywyższyć się w oczach ziomów.

To nie szpanujcie słownictwem, tylko mądrością tego, co piszecie i na czym to jest oparte! Bo używanie mądrych słów nie zawsze świadczy o rozumie.

To prawda. Ale jak to ktoś powiedział „nie zawsze wygrywa silniejszy czy pierwszy przybiega najszybszy – ale tak właśnie należy obstawiać". :)

Za wszelką cenę chcecie tylko każdego ośmieszyć i poniżyć oraz uświadomić, że inni są od was gorsi...

Szczególnie w recenzjach samochodówek. Tam to poniżanie na całego odchodzi. Nieco lepiej jest przy FPS-ach, ale tylko trochę. Natomiast stężenie poniżania w recenzjach gier RPG to już normalnie skandal!

Jak dla mnie, skutek jest odwrotny... macie innych za palantów. Ale zaraz... Te palantunie to chyba wy...

Heh, myślisz, że będę gorzej spał, bo TY uznasz mnie za palanta? Ależ proszę bardzo! Możesz mi nawet nadać tytuł arcycesarza wszechpalantów polskich i abisyńskich, nie ma sprawy.

No to sorry... teraz to moje pierwsze kłamstwo... Nie palantunie, a wielkie, zakompleksione, wyżywające się na młodszych podstarzałe palanty.

Aaaaa... ale fajnie, nie? Teraz się czujesz większy, lepszy, mądrzejszy etc.? Choć przez chwilkę...

Jestem święcie przekonany, że jesteście tak niscy, że wam się gówno z sercem ściska, dlatego też nie macie prawa oceniać innych z góry.

Obawiam się, że nawet w tym stanie, by cię dostrzec na dole, musiałbym użyć lornetki. PS Na wszelki wypadek otwórz parasol, jakby nam za wiele wiesz czego z serca ściekło. Możesz mieć – hm – przesrane. Rozumiem też, że właśnie pokazujesz nam właściwe słownictwo i sposób pisania tekstów? No to wybacz, wolimy jednak być starymi palantami i pisać „ambiwalentne".

Sadzicie, że nielubiący czytać/lubiący słuchać techno i chodzić na dyskoteki są tępymi ludźmi?

Tak. Tak uważamy. Tzn. że nielubiący czytać zwykle tępi są, tak jak nielubiący ćwiczyć szybko się męczą, a nielubiący się myć – brudni są. Co do reszty to ja nie różnicuję ludzi wedle tego, czego słuchają. Ale niechęć do czytania niestety ma bezpośrednie przełożenie na sprawność intelektualną.

To dlaczego sami, wielce oczytani i wykształceni nie macie jakiś posad naukowych, tylko piszecie w gazecie komputerowej??

Robimy, co lubimy. A to najważniejsze, a nie by mówić „a ja pracuję na Uniwersytecie – wykładam tam" (kafelki w łazience). :) Swoją drogą, taki Hut jest doktorem i wykłada, Pepin Krootki też ma jakoweś seminaria ze studentami. I co ty na to?

Tak, wg was jesteście idealni, mądrzy, to na was powinny być zwrócone oczy nastolatków??

...zamiast na MNIE?! (tzn. ciebie). Rozumiem frustrację, ale co poradzę, że pisząc w takim piśmie jest się jako-tako znanym wśród graczy? Dla mnie zresztą to jest... wada tego zawodu, stąd ukrywam swą gębę, bo mi wcale nie zależy, by mnie rozpoznawano na ulicach itd.

A może tak naprawdę jesteście grubymi, starymi nieudacznikami życiowymi typu Lepper??

On nie jest nieudacznikiem, niestety. To wredny i cwany lis, który wmówił milionom naiwnych ludzi, że jest ich obrońcą i zrobił na tym karierę i wielką kasę... Poza tym z punktu widzenia gościa mającego lat -naście pewnie jesteśmy już starymi, grubymi raczej nie (popatrz na CormaCa!), nieudacznikami? Cóż, robię to, co naprawdę lubię, gram w godzinach pracy oficjalnie, kasuję za to sporo kasy na dodatek, podśpiewując przy tym „znowu w życiu mi nie wyszło"... :)

To, że nie cierpicie ludzi, którzy mają inne zainteresowania.

Bzdura.

A nie siedzieli i pierdzieli w stołek, wkuwając kolejne encyklopedyczne wiadomości, by później nimi szpanować, jest jasne.

Ale tylko dla ciemniaków.

A tak naprawdę sami nic nie zrobiliście.

opoz

Tak jest! Bo ty tak mówisz. Siedzieliśmy sobie w rowie, popijając jabola, pierdząc w trawę i słuchając „Białego misia", aż nas złapali i na smyczach do redakcji CDA siłą zaciągnęli, do biurek przykuli... Ot, pech. Ale cóż zrobić...

LUDZIE & LUDZISKA

Już wiem, dlaczego ludzie kupują CDA! Bo chcą zobaczyć odpowiedź na pytanie „dlaczego ludzie kupują CDA". Teraz już nie będą kupować, bo znają odpowiedź.

Witam. Chciałbym zapytać, czy trzeba koniecznie recenzować nowe gry?

Niekoniecznie. Ale świeże bułeczki lepiej smakują, nie?

Wiesz co, Smugg... próbowałem wielu rzeczy.. podpuch... bluzgów... itd. itp. Tak więc spróbuje inaczej. Najnormalniej w świecie: bardzo cię proszę o wydrukowanie. :)

Nie ma sprawy, ale złośliwie nie podam twej ksywki. :) (PS To był jednorazowy patent, następne listy o tej treści będą ignorowane.)

Słuchajcie, jeżeli przyjdzie jakiś list, w którym antyfani piszą, że „widziałem dresa czytającego CDA", nie drukujcie go! Niedawno ogoliłem się na łyso (polecam każdemu, kto jeszcze nie próbował) i czytałem CD-Action w miejscu publicznym.

JOŁsne, JOŁsne. A jak zobaczycie starego dziada czytającego CDA, nie będę to ja, tylko mój młodszy brat.

Ostatnio dosc często czytam kącik antyfanów i wiessz co ci powiem że takih dałnów to na pal bo na nawóz jak by ih przerobic to by zróli cała naszą planete, ale onin mnie dziwią jak im sie chce pisac takie pierdoły mnie osobiście slag by trafil no. ale jedno mnie bawi to ze ty na ih wszystkie listy odpowiadasz.

Jak widać, „alternatywna ortografia" i specyficzne myślenie to nie tylko „przywilej" antyfanów, ale i fanów CDA. To, by się wam nie wydawało, że jak czytacie CDA, automatycznie jesteście „elyta"...

Piłem w Spale, spałem w Pile i to jak na razie tylee... EeE! xD

A ja piszę w AR i ARgumentuję w PiS...

Po lustracji, bez kolacji
Nie uznajemy reklamacji!

Smuggler & Ghost
of Mr Jedi

RYSUNKI - MAREK LENC, WWW.LENC.BLOG.ONET.PL

GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie slynna linia komend!

City Life: World Edition

Uruchom grę, załaduj mapę, wciśnij **[Ctrl] + [Alt] + [C]**, by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów. Uwaga! Jeśli po naciśnięciu **[Entera]** kod nie znika, znaczy to, że został błędnie wpisany.

Number6 – masz dostęp do wszystkich budynków
Midas – dostajesz $100 000 000
Richgirl – dostajesz $100 000
Unlock – odblokowuje wszystkie dzielnice i scenerie
Concordia – uspokaja ludzi

Battlestations: Midway

Wszystkie poziomy i filmy
Stwórz nowy profil, a jako imię wpisz Henry Walker.

Maelstrom

W trakcie gry naciśnij **[Esc]**, by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
Iwinagain – wygrywasz misję
Feedme – dostajesz 1000 punktów surowców
Ihavethepower – awansuje twoich bohaterów na poziom 6

Odblokowanie wszystkich misji
Na ekranie wyboru kampanii lub w trakcie misji wpisz kod: **conquerearth**.

Infernal

W trakcie gry dostępne są następujące kody:
IFGDGUN – dostajesz dwa guny
IFGPLASMA – dostajesz plazmę
IFMDAMAGE – zwiększa obrażenia zadawane przeciwnikom
IFDAURA – dostajesz aurę zabójcy
IFUAMMO – dostajesz niekończącą się amunicję
IFUMANA – twoja mana nie będzie się kończyła

UFO: Afterlight

Aby włączyć konsolę, musisz uruchomić grę z parametrem **enable_system_console=true**, czyli zmienić skrót na coś w tym rodzaju:
„C:\Program Files\CENEGA\UFO Afterlight\UFO.exe" --options scale_texs=1 video_caption=TRUE enable_system_console=true

Po uruchomieniu gry będziesz mógł włączyć konsolę klawiszem **[~]**, co umożliwi wpisanie poniższych kodów (po jednym naraz):

full_store – dostajesz 25 punktów każdego typu wyposażenia (wpisuje się na ekranie globu)
add_experience ### – twoi ludzie zyskują ### punktów doświadczenia (wpisuje się na ekranie ludzi)
resource_all – dostajesz wszystkie surowce (wpisuje się na ekranie globu)
kill_enemies – zabija wszystkich wrogów na danej misji (wpisuje się w trakcie misji)
? – wyświetla listę wszystkich kodów dostępnych na danym ekranie (daje różne wyniki na różnych ekranach)

Supreme Commander

Włączenie cheat mode
W katalogu *c:\documents and settings\nazwa_użytkownika\local settings\application data\gas powered games\supreme commander (ufff)* odszukaj plik **game.prefs**. Zrób jego kopię bezpieczeństwa, a następnie otwórz go Notatnikiem i na początku dodaj następujący tekst:
debug = {
enable_debug_facilities = true,
cheatenable = 1
}

Zapisz plik, uruchom grę, a następnie włącz konsolę klawiszem **[~]** i wpisz dowolny z poniższych kodów:
Teleport – teleportuje wybraną jednostkę do miejsca wskazywanego przez kursor
BlingBling – zwiększa pojemność magazynów o 10 000 i napełnia je dobrami wszelakimi
SallyShears – włącza pełny podgląd mapy
Nodamage – włącza/wyłącza nietykalność jednostek
KillAll – rozwala wszystkie jednostki i budynki w sposób bardzo efektowny (z pełną animacją)
DestroyAll – rozwala wszystkie jednostki i budynki w sposób mało efektowny (bez animacji)
Kill – rozwala wybraną jednostkę w sposób bardzo efektowny
Destroy – rozwala wybraną jednostkę w sposób mało efektowny
Show act – pokazuje dodatkowe informacje po lewej stronie ekranu
PopupCreatUnitMenu – przywołuje menu tworzenia jednostek
SetFocusArmyPlayer <-1 do 7> – pozwala przejąć kontrolę nad innym graczem (-1 to obserwatorzy)
Sim_gravity – zmienia siłę grawitacji (4,9 to standardowa)
SetArmyColor – zmienia kolor armii

DamageUnit ### – zwiększa uszkodzenia wybranej jednostki o ### punktów (wartość ujemna leczy jednostkę)
ai_freebuild – włącza natychmiastowe tworzenie jednostek i wymyślanie technologii
ai_instabuild – włącza darmowe tworzenie jednostek i wymyślanie technologii
RenameUnit – zmienia nazwę wybranej jednostki
IN_BindKey – przypisuje komendy konsoli do klawiszy
IN_DumpKeyNames – pokazuje wszystkie przypisane do opcji klawisze
WLD_gamespeed <-10 to 10> – zmienia szybkość gry
WLD_resetsimrate – przywraca standardową szybkość gry
WLD_increasesimrate – zwiększa szybkość gry o 1
WLD_decreasesimrate – zmniejsza szybkość gry o 1

Cheaty w trybie Multi/Skirmish
Aby je włączyć musisz wybrać opcję Cheats On w menu Setup.
[Ctrl] + [Alt] + [B] – zwiększa pojemność magazynów o 10 000 i wypełnia je
[Ctrl] + [Delete] – kasuje jednostki
[Alt] + [F2] – przywołuje menu tworzenia jednostek
[Alt] + [N] – wyłącza/włącza uszkodzenia
[Alt] + [A] – wyłącza/włącza AI

S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla

Bieg w nieskończoność
Pod tym hasłem kryje się zwyczajne wyłączenie zmęczenia. Jak to zrobić? Włącz konsolę klawiszem **[~]**, a następnie wpisz:
g_always_run 1

Aby wyłączyć tę opcję, otwórz konsolę oraz wpisz:
g_always_run 0

Kody z wersji specjalnych
Przejdź do głównego katalogu z grą, a następnie uruchom plik Setup-bp. Wybierz dowolny język, a następnie jako Password #1 wpisz **pseudodog**, zaś jako Password #2 – **snork**. Pierwsze z haseł odblokowuje mapkę do multi o nazwie Pool, a także skiny wojsk UK oraz US. Drugie hasło odblokowuje mapkę Dark Valley oraz ubiory sił zbrojnych Francji i Niemiec.

Titan Quest: Immortal Throne

Kody odblokowujące dodatkowy ekwipunek
W trakcie gry naciśnij **[Esc]**, a pojawi się przycisk **Unlock Content**. Kliknij go myszką, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
373624 – dostajesz Armament of Gaul
437626 – dostajesz Armament of Germania
925678 – dostajesz Garb of the Great Merchant
274267 – dostajesz Shinobi Shozoku

WIELKA WIOSENNA PROMOCJA
wiatrówki
Teraz, dzięki zmianie ustawy o broni i amunicji wiatrówki GWINTOWANE o energii do 17 Jouli możesz posiadać BEZ ZEZWOLEŃ I REJESTRACJI!
BEZ ZEZWOLEŃ

LIDER-1 TRU-GLO
NAJTAŃSZY KARABINEK Z LUFĄ GWINTOWANĄ NA RYNKU
muszka typu Tru-Glo
- jednostrzałowy, tradycyjnie łamany
- prędkość początkowa: 230 m/s
- zasięg strzału: ok. 200 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 50 m
- kaliber 4,5 lub 5,5 mm (w tej samej cenie)
- waga: 2,8 kg; długość: 996 mm
- regulowana szczerbinka (w pionie)
- muszka typu TRU-GLO ze światłowodem
- możliwość zamontowania lunety (szyna 11 mm)
- 2 lata gwarancji

W KOMPLECIE:
- karabinek Lider-1
- paczka śrutu
- zestaw tarcz

149 ZŁ
TERAZ TYLKO 99 ZŁ
LUB RATY 10 X 11,00*

LIDER-44 TRU-GLO
TERAZ Z CELOWNIKAMI ŚWIATŁOWODOWYMI TRU-GLO – USA
przyrządy celownicze typu Tru-Glo
- jednostrzałowy, dolny naciąg
- prędkość początkowa: 240 m/s
- zasięg strzału: ok. 200 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 50 m
- kaliber 4,5 lub 5,5 mm (w tej samej cenie)
- waga: 3,3 kg; długość: 1050 mm
- regulowana szczerbinka (w pionie i poziomie)
- przyrządy celownicze TRU-GLO ze światłowodami
- możliwość zamontowania lunety (szyna 11 mm)
- stała, GWINTOWANA LUFA – zapewnia dużą celność oraz trwałość sprzętu

W KOMPLECIE:
- karabinek Lider-44
- paczka śrutu
- zestaw tarcz

199 ZŁ
NOWA CENA 149 ZŁ
LUB RATY 10 X 16,50*

LIDER-1 TRU-GLO SET
CENA KARABINKA LIDER 1 Z ZESTAWEM: 199 ZŁ
LUB RATY 10 X 22,00*

LIDER-44 TRU-GLO SET
CENA KARABINKA LIDER 44 Z ZESTAWEM: 249 ZŁ
LUB RATY 10 X 28,00*

WYJĄTKOWY ZESTAW STRZELECKI W PROMOCYJNEJ OFERCIE
TYLKO Z KARABINKAMI LIDER 1 I LIDER 44

1	luneta 4 x 20	89 zł
2	kulochwyt + 20 tarcz	39 zł
3	zawieszka na śrut	29 zł
4	paczka śrutu	12 zł
5	okulary strzeleckie	29 zł
6	pokrowiec	39 zł
	wartość	137 zł

TERAZ TYLKO 100 ZŁ
OSZCZĘDZASZ AŻ 137 ZŁ

BMK 19 TRU-GLO
TERAZ Z CELOWNIKAMI TRU-GLO USA
przyrządy celownicze typu Tru-Glo
- lufa gwintowana
- prędkość początkowa: 270 m/s
- długość lufy: 425 mm
- długość całkowita: 1080 mm
- waga: 2,65 kg
- kaliber: 4,5 lub 5,5 mm
- SPUST REGULOWANY
- przyrządy celownicze Tru-Glo USA ze światłowodami
- bezpiecznik manualny spustowy
- klasycznie łamana lufa
- energia pocisku poniżej 17J
- możliwość zamontowania lunety (szyna 11 mm)

W KOMPLECIE:
- paczka śrutu
- zestaw tarcz

PRZEZ KLIENTÓW UZNANY JAKO KARABINEK ROKU 2006
399 ZŁ
LUB RATY 10 X 44,00*

RATY NA TELEFON BEZ PIERWSZEJ WPŁATY
*dokładna wysokość raty zależna jest od zdolności kredytowej.
- gwarancja: 24 miesiące
- dostawa kurierska w ciągu 24 godzin
- 14 dni testu bez ryzyka
- dla firm wystawiamy faktury VAT
- wysyłka: Poczta Polska (od 9 zł) lub kurier DHL (15 zł)

KATALOG ZA SMS
aby otrzymać katalog wyślij SMSa pod nr 7965 o treści katalog.adres do wysyłki; koszt wysłania jednego SMSa – 9 zł + VAT

KOLTER – salon firmowy:
42-200 Częstochowa, ul. Kopernika 2 (obok dworca PKP i PKS)
czynny w godz. 10.00–17.00
informacje i zamówienia:
tel. (0-34) 366-43-66
czynny w godzinach 8.00–21.00

broń.pl
- sklep internetowy
- program broń.pl profit
- LiveChat – konsultanci on-line
- konkursy z nagrodami
www.bron.pl
LIDER SPRZEDAŻY BRONI BEZ ZEZWOLEŃ

broń.pl
TRAFNY WYBÓR
polecam Tomasz Sikora
ZŁOTY MEDALISTA MISTRZOSTW EUROPY W BIATHLONIE BANSKO 2007

BLOW AIR POWER
- sprężynowy, 1-strzałowy
- klasycznie łamana, gwint. lufa
- kaliber 4,5 mm, pręd. pocz. 150 m/s
- zasięg strzału: ok. 100 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 20 m
- waga: 956 g; długość: 321 mm
- regulowane przyrządy celownicze
- innowacyjny system antyodrzutowy poprawiający celność
- w komplecie walizka polimerowa
NOWOŚĆ
199 ZŁ
LUB RATY 10 X 22,00*

DESERT EAGLE COMPACT
Magnum Research Inc.
- magazynek 15-strzał., samopowtarzalny
- zasilanie: CO_2 (12 g – 1 kapsuła 2 zł / ok. 80 strzałów)
- kaliber: śrut stalowy kulka 4,46 mm
- prędkość początkowa: 150 m/s
- zasięg strzału: ok. 100 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 20 m
- waga: 405 g; długość: 208 mm
- produkcja dla Umarex – Niemcy
NOWOŚĆ
179 ZŁ
LUB RATY 10 X 20,00*

WALTHER CP99 COMPACT
- 18-strzałowy, samopowtarzalny
- zasilanie: CO_2 (12 g – 1 kapsuła 2 zł / ok. 80 strzałów)
- kaliber: śrut stalowy kulka 4,46 mm
- prędkość początkowa: 130 m/s
- zasięg strzału: ok. 80 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 12 m
- ruchomy zamek podczas strzału
- produkcja: Walther – Niemcy
NOWA CENA
499 ZŁ
399 ZŁ
LUB RATY 10 X 44,00*

WALTHER CP99
- 8-strzałowy
- zasilanie: CO_2 (12 g – 1 kapsuła 2 zł / ok. 80 strzałów)
- prędkość początkowa: 160 m/s
- kaliber: 4,5 mm (każdy rodz. śrutu)
- zasięg strzału: ok. 120 m
- celność w obiekt o śr. 5 cm – ok. 20 m
- waga: 0,74 kg; długość: 180 mm
- szybka wymiana kapsuły CO_2
- produkcja: Umarex – Niemcy
NR 1 NA RYNKU
549 ZŁ
LUB RATY 10 X 60,00*

PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 299 ZŁ WYSYŁKA GRATIS

KABURY SKÓRZANE DO PISTOLETÓW
49 ZŁ

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro

Wejdź do strefy śmierci i przeżyj prawdziwy horror Czarnobyla!

Najbardziej oczekiwana gra FPS już w sprzedaży!

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/STALKER

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.
© Kwiecień 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.
© 2006 Transavision Ltd. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.